# MASTER GAMES®

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА ЗАКЛЕТИЯ ГЕЙМЪР

НАЙ-ЧЕТЕНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

•••НОВА ЦЕНА•••

със CD: 4.20лв.

без CD: 2.20лв.

#28 [76стр.]

+1 CD

+ постер-календар за 2001г. 40x56см.

+ DIABLO II ADD-ONS



**ПОСЛЕДЕН ШАНС ЗА НАГРАДИТЕ ОТ MG !!!**

PENTIUM III 800 Mhz
+ 3 професионални джойстика
+ 1 RIVA TNT2
+ 2 пейджъра
+ 5 абонамента за 2001 със CD
+ 5 Microsoft Intelli Mouse with Intelli Eye

sacrifice [10/10]

escape from m. i. [9/10]

call to power II [8.5/10]

+ [DEMO] sacrifice
+ [DEMO] project igi
+ [DEMO] midtown madness 2
+ [DEMO] american mcgee's alice

] ЯНУАРИ / 2001
] година 3 ISSN 1311-1221
] Цена: 4.20лв.
] Цена без CD: 2.20лв.


sony style
Камерата като инструмент за връзка
Едно от най-вълнуващите неща в цифровия свят е възможността за бърз и лесен трансфер на информация. Независимо дали искате да прехвърляте филм или стоп кадри, или дори да превърнете аналогова информация в цифрова, персоналните видеопродукти на Сони го осъществяват.
Memory Stick™ превръща камерата Ви в цифров фотоапарат, позволява високо-скоростен и надежден трансфер към PC или Memory Stick™ цифров принтер. Избраните кадри могат да се прехвърлят на PC за монтаж, специални ефекти и съхранение.
Видеокабелът, доставян с камерата Ви, е единствено, което Ви трябва, за да сътворите слайдшоу на Вашия телевизор
Флопидиск адапторът MSAC-FD2M Memory Stick™ предлага лесна връзка с PC през дискетното устройство.
Използвайте адаптора за паралелен порт MSAC-PR1 за по-бърза връзка с PC
MSAC-US1 е гнездо за Memory Stick™ и чете/пише през USB интерфейс за ултрабърза връзка с PC
MSAC-PC2 е PCMCIA адаптора за Memory Stick™, предлагащ най-високоскоростния трансфер към PC: пише при 450 KB/s, чете при 880 KB/s.
Серийния кабел RS232C свързва камерата Ви с всяко PC (доставя се с всяка Memory Stick™ камера).
www.sony-europe.com
тел.: 581 646; 958 1215
SONY

# CONTENT




graphic design&prepress Chavdar Popov
add. graphic design&prepress Antonia Koshnicharova

*Издател:* New Media Ltd; *e-mail:* master-games@inet.bg
www.master-games.com *Редакция:* София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
*Реклама:* Рекламна агенция "*Master Games*", Тел.: (02) 730015
Винаги Вашият редакционен екип: *Боци, Петко, Joz, More GOTTT, Cali, VooDoo Man, Warden, Svetlinko, The Mask, Stipey, MNC, Antonia, Бат Ник, Силвия, El Kondor, Стефан*
PRINT BY ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

## Най-накрая е обявена датата на излизане на Steel Soldiers

**Eon Digital Entertainment** съобщи, че през февруари 2001 г. пуска на пазара **Steel Soldiers**. **Steel Soldiers** е продължението на Z от 1996 г., и се произвежда в английското дизайнерско студио **Bitmap Brothers.** Поставяйки геймърите в ролята на командир на батальон от войници роботи, **Steel Soldiers** пресъздава истински **3D** среди, **30** мисии и дузина уникални светове. Играта набляга на екшъна и прилагането на стратегии докато в същото време се минимизира времето, необходимо за управление на ресурсите.

## Add-On за EverQuest е готов

На 5-ти декември, беше пусната на пазара The Scars of Velious add-on. Verant каза на пресата, че разширението е станало златно и го направи още преди завършването на играта. Разширението ще снабди повечето от 270,000 геймъри с цял нов леден континент, над 16 нови адвенчърски зони, голям брой нови създания, допълнителни заклинания и оръжия, както и с подобрен 3D енджин. **Характеристиките включват:** Нов леден континент разположен на юг от Antonica :Над 16 нови адвенчърски зони, включително ледени пещери, гробници, тъмници и замръзнали кули ;Нови герои, включително frost гиганти, ледени дракони, снежни орки, пещерни мечки, снежни гноми, storm гиганти и ottermen-и;Детайлен свят с три пъти повече детайли и текстури от сегашния EverQuest свят ; Изцяло нови кораби, които ще плават към **Velious**

## Нови подробности за Kingdom Under Fire

**Phantagram** заедно с издателя God Games издаде повече информация относно структурите в тяхната стратегия в реално време за PC - Kingdom Under Fire. Компаниите посъветваха чрез пресата, че геймърите трябва да изградят солидна и ефективна крепост, за да могат да триумфират срещу враговете си подлагайки ги на тотално разрушение. Kingdom Under Fire ще бъде пусната на пазара през януари 2001. Ето и **самата информация**:**Описания на структурите на Kingdom Under Fire** ;Име на структурата;Описание Допълнителна информация;**Крепост**-Центърът на армията и резиденция на командира;**Налични единици**-Train Gnome Slave.; **Скривалище**-В тези помещения също се съхраняват хранителните запаси. Понякога скривалището се използва като защитна стена срещу нападатели.;**Боен лагер**-Тренировките за дисциплина са толкова тежки, че често се чуват викове, идващи от бойния лагер.;**Налични единици:** Train Orc Fighter, Dark Elf и Ogre.;**Кръвна камера**-Говори се, че Ogres имат нужда от кръв, за да правят брони и оръжия;**Weapon upgrades: Make Ground Weapon Level 1-3, Ground Armor Level 1-3 и Orc's Fighter Armor.**;**Кулата на паяка**-Тъмните елфи развъждат тук отровните и опасни паяци , за да пазят кулата.Има ъпгрейд за кулата на тарантулата.;**Покварените гори**-Тъмните елфи са тръгнали по лош път и са пропъдени от Гората на елфите в Revent планините.**Има ъпгрейд**: **Make Bracers и Elf's Boots; Древна свещ**-Тази структура може да извлича мана от земята и да я съхранява за по-късна употреба.Тя също може да се използва и за контролиране на умовете на глупавите орки.;**Тъмна лаборатория**Там тъмните магьосници правят експерименти с летящи създания.Включва следните **Weapon и Armor upgrade-и: Breathing Weapon Level 1-3, Flyers Defense Level 1-3.**



## Обявена е ATV Offroad Fury

**SCEA** съобщи, че през януари 2001 г. пуска на пазара своята **All-Terrain Vehicle** състезателна игра за **PS2**. Участват огромни свободно простиращи се околности, около 20 различни състезателни маршрута, над **12 ATV** модела и шест игрови модела, включително **Enduro** и **Stunt** състезания. Ще бъдат включени **ATV**-та от най-големите производители като например **Honda,** докато характеристиката на гаража ще позволи на геймърите да настройват моторите си, променяйки опции като износеност на гумите и волан. Чрез използването на **multitap-a**, играта ще позволи до четири участници да се състезават един срещу друг в пустиня, на хълм или в гора. Благодарение на автентичния световноизвестен енджин, който моделира реалистични неравности на пътя, завои и катастрофи, геймърите ще трябва да отчитат фактори като ускорение и максимална скорост - в зависимост от терена - при избора на **ATV** модел за бъдещото състезание. Освен това ще бъде включен и курс едитор.

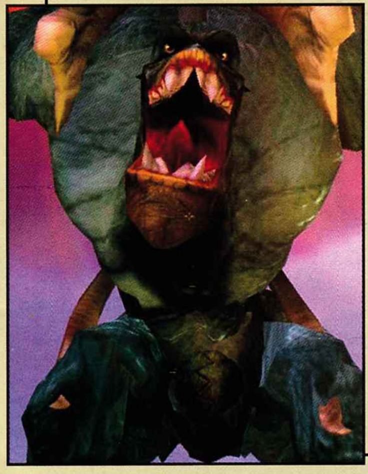
## Infogrames в преговори за закупуване на Hasbro

Френският производител на видео игри **Infogrames** иска да купи непечелившия отдел за видео и компютърни игри на **Hasbro**, според френски вестник. Infogrames Entertainment е в преговори за придобиването на Hasbro Interactive, информира La Tribune. Hasbro Interactive се намира в Масачузетс и има персонал около 200 души. От Hasbro съобщиха, че очакват техния интерактивен отдел да загуби около 85 млн. USD през отчетната 2001 г. преди облагането с данъци, без да включва своя **Games.com Internet gaming site,** който ще е **online** следващия месец. Агентите на **Hasbro** отказаха да коментират, но миналия месец групата каза, че "проучва стратегически алтернативи" за своя интерактивен отдел с цел прекратяването на продължаващите загуби. **Hasbro** се очаква да запази патентните права за някои от имената на видео и компютърните си игри. Infogrames каза, че купува за глобален издател след провалилите се преговори за закупуване на **Eidos.** Infogrames похарчи 280 млн. **USD** в скорошни **U.S.** придобивки, включително **GT Interactive**. Най-големият европейски производител на видео игри **Infogrames** произведе над 1,000 заглавия за конзоли и PC. Други потенциални участници в търга за Hasbro Interactive **са SCE** и **Electronic Arts**, според **La Tribune.**

## Sudden Strike Add-On

**CDV Entertainment** ще пуска допълнителни мисии и мишън едитор в Европа за своето наистина хитово стратегическо заглавие през февруари **2001.** Всички налични в оригинала оръжия, войници и превозни средства ще присъстват и в **add-on-a,** заедно с нови единици. Веднъж инсталирани и заредени новите мисии ще смесят с оригиналната игра. Освен това едиторът ще помогне на юзърите да **upload-ват** нови мисии към **website-a** на продукта, които да се download-ват от други. **SFI** потвърдиха, че **add-on-a** също ще достигне до **U.S.** и канадските гейм потребители следвайки пускането на оригиналния продукт в началото на **2001.** Точната дата все още не е потвърдена.

**Giants стана златна** Този грьмотевичен звук, разливащ се по обхвата на игрите и новият **Giants** - най-сетне е златен. **Website-**а на **The Giants** беше актуализиран с добри думи. **Giants** обещаха да въведат нов вид екшън игра, комбинираща стратегически елементи в реално време, като построяване на база и управление на ресурсите, с боравене с пистолет с гледна точка **third-person** и правене на магии. Върху разрушен фрагмент от една опустошена планета, три раси се борят за контрола на безплоден остров.



Успехът зависи от експлоатирането дълговете на враговете и манипулиране на опонентите един срещу друг. Например, **Kabuto** зависи от **Vimp-ите** за източник на храна; **Sea Reaper** може да предизвика торнадо да вдигне животните във въздуха и след това да ги пусне да паднат на земята. Местни създания наречени **Smarties** ще се присъединят към общата картина, изграждайки база и предлагайки нови оръжия, заклинания, капани и превозни средства. Играта трябва да се появи по магазините на 7-ми декември.



**Sega Rally 2 Championship в магазините** **Mattel Media** обяви пускането на пазара на **Sega Rally 2 Championship** за продажба и в online магазини по света. Заглавието ще се продава за приблизителна цена на дребно от **29.99 USD.** Включени са 21 писти и различни режими, включително **Arcade** и **Championship.** Геймърите могат да избират от 18 истински коли, всяка от които с уникални характеристики и специално управление. **PC** юзърите могат да настройват колите си за максимално изпълнение с 11 различни вида гуми, както и да променят многобройни функции на колата, като например волана и окачването. В играта ще можете да се състезавате срещу компютъра или приятели в мрежа или в **Internet** състезания.

**Съобщение: Star Wars Galaxies** **LucasArts Entertainment** обяви **"Star Wars Galaxies"** за марково име за техните **online** гейм серии. **LucasArts** заедно със SOE ще пусне в ход информационния сайт на играта - **http://www.starwarsgalaxies.com/.** Website-а ще дебютира с три борда за съобщения и списък от въпроси, попълнени от производствения екип. Всеки борд за съобщения ще предлага форум за принос в следните области: общи свързани с играта въпроси, различни проучвания и **"in character"** дискусии. Сериите се разработват от **Verant Interactive** и ще бъдат разпределени и продавани на дребно чрез **LucasArts** за **online** игра при **http://www.station.sony.com/.** Абонаментът ще струва около 10 долара на месец. Очаква се продуктът да мине първото тестване късно през 2001 г.Заглавието ще може да потопи хиляди хора в класическото митично царство на **George Lucas** и ще охарактеризира комбинация от битки, специални мисии и смели гости. Както с EverQuest, Galaxies ще бъде от първите, предлагащи на хората да избират между различни роли. Тези герои ще изпълняват куестове и ще участват в битки, като всяко действие влияе на по-големия свят на играта. В първата игра, хоум база е познатата планета **Tatooin**e по горе-долу същото време, когато започна филма prequel. Хората няма да могат да станат герои като **Han Solo** или **Princess Leia**; вместо това те ще могат да избират от роли, като например войник дисидент и наемен войник. Потребителите ще могат да пътуват през планетата в тези си превъплъщения. Производителите планират да има други планети, до които да се пътува когато Galaxies бъде пусната на пазара. Един от специалистите по съдържанието на **LucasArts** твърди, че **Verant** ще осигури две планети, всяка от които с 50 масивни адвенчърски зони, населени с уникални герои и създания. Потребителите ще се срещнат с компютърно контролирани герои, включително някои вече познати от филмите. LucasArts избра да не позволява на хората да влизат в ролите на вече утвърдени герои, с цел да запази атрибутите на тези герои.

**Задава се Dark Core от RayLand** Ново заглавие, в което геймърите ще бъдат собственици на корпорация за строеж на космически станции беше обявено наскоро. Този продукт ще започне да се продава на уеб-страницата на производителите му **(http://www.raylogic.com/Dark_Ore.htm)** през пролетта на **2001** година. В играта вие строите производствена станция като заповедите и екипировката ви идват от **Земята**. Суровините за производството също идват от Земята, а готовата продукция трябва да бъде откарана обратно до там. Освен това трябва внимателно да решавате каква екипировка ви е необходима и кога да предприемете закупуването й. Тъй като конкуренцията ви не спи, ще ви се наложи да се екипирате с множество нападателни и защитни оръжия от търговци на черно, за да сте способни да защитите собствеността си. Ще можете да наемете и наемни войници, които да свършат мръсната работа вместо вас. Всеки собственик ще започне играта с **10 милиона $** в брой. Първият, който спечели **100 милиона $** в брой ще бъде обявен за победител. А ето и кратко резюме на това, което включва играта: **Изграждане на космическа станция в реално време;First-person битки;"Assemble-Counter-Assemble" боен дизайн;Още от самото начало ще се сблъскате с безскрупулната конкуренция-няма скрито-покрито;Всички участници се състезават до края - няма предварително елиминиране**

**Sega Games стават мобилни** **Motorola** и **Sega** подписаха споразумение, което позволява **Sega** да създаде игри за избиране от следващото поколение безжични телефони. Този съюз ще позволи на потребителите да използват асортимент от **Sega** игри на новите **"multiple communication"** телефони на **Motorola.** Това ще бъде първият път, в който игри на **Sega** ще могат да бъдат играни на мобилен телефон. Тези нови телефони ще имат качествата на мобилен компютър, който позволява на потребителите да зареждат приложения, като например игри, към техните телефони. Споразумението предвижда въвеждането на новите **application-upgradable handsets** на **Motorola,** които се очакват да бъдат налични през първата половина на 2001 г. в САЩ и Канада. Телефонът ще се характеризира с високо резолюционен екран и подобрени графични възможности. Първият от тези телефони ще върви с една пре-инсталирана **Sega** игра, в съответствие с условията на договора. Предлаганата **puzzle** игра ще кара потребителите да премахват квадратчета в една матрица, с цел да намерят съответстващ на променящия се елемент. Ще има и допълнителни игри, които потребителите могат да си свалят от интернет.

## Пусната бе нова уеб-страница на Legends of Might & Magic

Компанията **3DO** пусна нова официална уеб-страница посветена на играта **Legends of Might & Magic.** На нея има множество качествени картинки и информация за героите от играта. Самата страница можете да намерите на следния адрес **http://www.3do.com/products/pc/legends/main.html.** Самата игра е заглавие, използващо енджина **LithTech 2.0** и е първата интернет базирана игра от поредицата. В **Legends of Might & Magic** геймърите могат да създават уникални герои според собствените си предпочитания като имат на разположение шест типа раси, а с така създадените герои можете да бродите из необятни светове. Онлайн играта ще включва до шестима играчи, които ще си сътрудничат в играта като всеки един ще управлява своя собствен герой. **Legends** ще позволява на цели 16 геймъра да се състезават в **deathmatch** режим.

## Обявен е международен турнир по No One Lives Forever

**Fox Interactive** обявиха международно състезание наречено **Operation: Coast to Coast,** на базата на хитовото им **PC** заглавие. Компаниите, които осигуряват наградите са **CCS Counter Retail Shops** от **Лондон** и **Dr. Martens Airwair** от **Америка.** Причината, поради която точно тези две компании осигуряват награди в състезанието е, че чепиците на **Cate Archer** са дело на едната компания, а класическият му мотоциклет е дело на другата. Всички потребители, които желаят да се включат в надпреварата могат да получат подробна информация и да се запишат на адрес: **http://www.foxinteractive.com/contests.** Голямата награда в състезанието е пътешествие за двама до **Лос Анджелис** или до **Ню Йорк**, с включени въздушни обиколки и платени три нощувки в първокласен хотел. Друга наградата са покупка на стойност **5000 $** от **CSS** и колекция **DVD-та** от **Fox Home Entertainment.** Стойността на тази награда се определя на малко повече от **7500 $.** Естествено ще бъдат раздадени и много други награди.







## Codemasters обновяват генерално техниката си

Компанията **Codemasters**, чиято главна сграда е разположена във Великобритания, реши да обнови генерално техниката в производствения си център, където работят повече от 300 човека. Новата екипировка ще бъде върхът на компютърните технологии - нещо, за което ние в България можем само да си мечтаем. Новата техника ще се използва за създаване на игри за ново поколение конзоли и за **PC** заглавия от рода на **Colin McRae**. Целта на този ъпгрейд, според информация в пресата, е художниците и аниматорите на компанията да разполагат с най-добрия възможен хардуер, което ще ускори и подобри производствения процес в компанията.

## Искате ли да получите копие от Add-On-а на Ground Control безплатно?

**Sierra Studios** обявиха, че официалното разширение на **Ground Control** вече може да бъде получено по пощата, но само за определен период от време. Играта е разработена в **Чикаго** от **High Voltage** в сътрудничество с Шведската компания **Massive Entertainment** и за момента се предлага напълно безплатно за всички желаещи Американски и Канадски граждани, собственици на **Ground Control**. За да получи **add-on-a** човек трябва да попълни формуляра за поръчка, намиращ се на адрес **http://darkconspiracy.sierra.com/.** Не е необходимо доказателство за това, че притежавате копие на **Ground Control,** но за сметка на това трябва да заплатите такса в размер на **4.95 $** за пощенски разходи. Разширението на играта предлага **15 нови соло мисии,** невиждани досега терени и среда, нови единици и специални оръжия, както и допълнителни онлайн режими.

## Обявен е издателя на Enclave

**Starbreeze Studios** съобщи, че германския издател на компютърни игри **Swing! Entert@inment** ще издаде **Enclave** за няколко различни платформи за **Коледа 2001.** Договорът със **Swing!** също така включва издаването на второ, необявено заглавие. Географският размер на договора за издателство не беше изяснен, въпреки че Swing! Стана основен издател в страната си. **Enclave** е **deathmatch-базиран first person shooter,** който също ще има нови форми на игра. Основният фокус ще пада върху **server-базирани online** състезание, въпреки че ще бъде включена и версия за един участник, играещ в отделни истории за трима герои. Схематично проучване ще направи възможно юзърите да получат нови, по-брутални оръжия, а освен това геймърите ще могат да похарчат ресурсите си за оръжия, задоволяващи личните им предпочитания. **Online** сървъри ще поддържат множество класации и статистики. Включени са игрите **Capture the Flag** и други. Ще има три отделни класа герои с различни оръжия, сили и дългове.

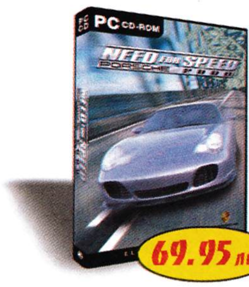
## Геймърите искат още Sin

Близо **3000** души сложиха подписите върху създадена от фенове онлайн петиция, окуражаваща **Ritual Entertainment** да създадат продължение на техния **first-person shooter - Sin.** Действието се развило само за 48 часа и веднага след приключването на подписката от **Ritual** отговорили, че въпреки че не са готови да направят продължение на играта са приели подписката доста окуражаващо. Окуражаващ за компанията е и значителният успех на филма за **Sin,** създаден от **ADV Films** и информация, за който можете да намерите на адрес **http://www.sinthemovie.com/.** Пускането на пазара на оригиналния **Sin** беше една от най-големите саги в света на **3D** екшъните. Играта използваше подобрения енджин на **QUAKE II** и въпреки несъгласието на производителите на пазара бе изстреляна една все още бъглива и не напълно изчистена версия. Играта бе залята с отрицателни коментари и това попречи на **Ritual** да постигне желания успех с първото им независимо **PC** заглавие. Последва една поредица от колосални пачове, която що-годе закърпи положението и отстрани повечето бъгове. От тогава **Ritual** страдат от липса на големи поръчки, а за продължението **Sin 2** просто пъплят слухове. Да се надяваме, че компанията ще стъпи на крака и ще зарадва геймърите със **Sin 2.**



# Ако сте били послушни през цялата година, направете си подарък за Коледа

## 4 невероятни игри вече в нова DVD кутия и с ръководство на български език



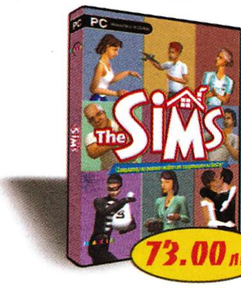

**69.95 лв.**

Пренесете се в света на Porsche, за да изпитате своите рефлекси, кураж и шофьорски умения както никога преди... Шеметни сламоми в най-натовареното движение, стремглави надпревари в градски условия, по бреговата ивица, по свръх-скоростни аутобани и планински проходи. Поемете отговорността да изведете тези супер автомобили до самия ръб на техните възможности... и дори отвъд! Това е абсолютното PC рали предизвикателство. Готови ли сте?



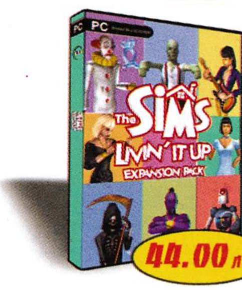

**77.00 лв.**

Станете от мястото си и се включете в играта.
16 национални шампионата, включително английската F.A. Premier League и испанската Primera Division.
Възможност за игра в последователни сезони - радостта от възхода и страхът от изпадане.
Над 50 национални отбора, включително Англия, Франция, Холандия и Испания.
Изпълнени с живот трибуни, треньорски скамейки и странични линии.



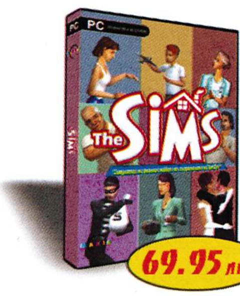

**73.00 лв.**

Уил Райт, създател на SimCity™, ви е приготвил нова стратегическа игра, която наистина ще ви накара да се почувствате "по пантофи". Създайте цял квартал, населяван от симулирани хора (Sims), и после превърнете живота им в рай... или ад. Помогнете им да напреднат в кариерата си, да си намерят приятели и да се влюбят, или пък вижте какво ще се получи, когато наистина оплескате нещата!
ИДЕАЛНО ЗАБАВЛЕНИЕ ЗА ЦЯЛОТО СЕМЕЙСТВО.

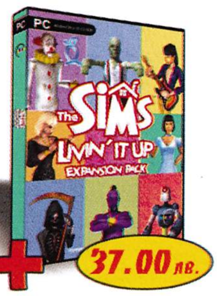



**44.00 лв.**

Добавете 5 нови възможности за кариера, 50 нови професии, 125 нови предмета и нови сгради в живота на вашите "симове". Сблъскайте се с нови проблеми – от нашествие на хлебарки, до отвличане от извънземни. Създайте един нов свят за своите "симове" и вижте какво ще се случи.
Едва ли някога сте си представяли, че създателите на The Sims могат да отидат толкова далече.




**69.95 лв.** +




**37.00 лв.** = ~~106.95 лв.~~ **99.50 лв.**

СПЕЦИАЛНА ОТСТЪПКА ЗА ВСЕКИ ЗАКУПИЛ
THE SIMS
+
THE SIMS: LIVIN' IT UP

| | |
|---|---|
| Black Moon Chronicles [2диска] | 24.00лв. |
| Blood 2: The Chosen | 34.00лв. |
| Darkstone | 34.00лв. |
| Descent 3 [2диска] | 24.00лв. |
| Devil Inside | 34.00лв. |
| Fallout 2 | 24.00лв. |
| Gabriel Knight 3 [3диска] | 27.00лв. |
| Mechwarrior 3 | 44.00лв. |
| Myth 2 | 24.00лв. |
| Outcast [2диска] | 37.00лв. |
| Time Machine [2диска] | 44.00лв. |
| Odyssee [2диска] | 34.00лв. |
| Baldur's Gate [5диска] | 34.00лв. |
| Diablo 2 [3диска] | 69.95лв. |
| Half-Life Generations [2диска] | 73.00лв. |
| Starcraft + Broodwar [2диска] | 63.00лв. |
| Baldur's Gate 2 [4диска] | 69.95лв. |
| Homeworld: Cataclysm | 69.95лв. |
| Gunlock | 69.95лв. |
| Shogun: Total War [2диска] | 99.50лв. |
| Sanity | 99.50лв. |
| Superbike 2001 | 99.50лв. |
| Red Alert 2 [2диска] | 105.50лв. |
| Icewind Dale [2диска] | 69.95лв. |
| Planescape Torment [4диска] | 73.00лв. |

ПУЛСАР

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62
ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35;
бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72;
бул.Витоша 61, тел.(02) 988 20 25; пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58;
пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; ЦУМ, ет. 3;
магазин БОНЖУР, пл. Славейков; магазин БОНЖУР-СРЕДЕЦ;
базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК, базар ПАСАЖА
[ВАРНА] ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974
[БУРГАС] бул. Хр. Ботев 101, тел. (056) 800 109;
ул. Патриарх Евтимий 113, тел. (056) 803 045
[ПЛОВДИВ] ф-ма Трансфер Груп - офис: ул. Антим I-ви 5,
тел.(032) 624 080; магазин: ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813
[ПЛЕВЕН] бул. Русе 2, тел. (064) 800 300
[ЛОВЕЧ] бул. България 102, тел. (068) 24 363
[МОНТАНА] ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546
METRO CASH & CARRY в цялата страна



**Преди да погледна демото на RED FACTION, новото издание на THQ, ми хрумна, че най-директният въпрос, който мога да си задам, е дали ще намеря нещо в тази игра, което да я различава от останалите. Половин час по-късно стигнах до извода, че жанрът на игрите от типа first-person-shooters най-сетне намира кой да му тегли един хубав шут за ускорение! Не ме питайте кое е онова, което ме убеждава, че RED FACTION ще стане голям хит, когато излезе през 2001 г. Но ако все пак ме попитате,отговарям веднага: онова нещо, наречено Geo-Mod, т.е. енджинът на играта!**

**Внимание! Едро парче! Какво ново слага на масата това парче** с брилянтно програмиране, ли? Ами нищо по-малко от възможността да изпълняваш в реално време произволна геометрична модификация. Не се притеснявайте - и аз като чух за пръв път този термин, той не ми говореше нищо. Въобще нямах представа какво е това! Казано с прости думи, енджинът Geo-Mod е в състояние да симулира сложни физични ефекти от нашата среда. Когато например стреляш, логично е да пробиеш дупка, която по размер и траектория да съответства на куршума, който си изстрелял. Схващате ли? Още един пример. Изстрелваш ракета от земята и тя, естествено, оставя кратер, който после става за скривалище на лисици. Ако изстреляш още няколко ракети, крате-



рът нараства толкова, че можеш да се скриеш ти самия. С други думи, околната среда е нещо, което може да бъде избухваемо, експлодируемо, взривяемо (поради липса на по-добро описание). Разбира се, дупките в земята са най-малкото нещо, което може да се направи. Притеснява ли те онзи снайперист отсреща на кулата? Няма проблем - взривяваш основите на кулата и гледаш с кеф как пада малкият мръсник със снайпера. Затворен си в стая, за която нямаш нито ключ, нито комбинация за отварянето на вратата? Няма проблем - взриви дупка в стената. Трябва да влезеш в една тръба? Няма проблем - гръмни я! Възможностите са безкрайни. Или, както казва Альн Лоурьнс, водещ дизайнер на RED FACTION: "Искахме да дадем на играча силата и енергията да унищожава всичко, което поиска, а не само предварително зададени обекти". За да подчертае постигнатото ниво на функционалност при този engine, Тим Суийни, техническият гуру на EPIC GAME, описва деформируемият терен като Свещеният Граал за игрите first-person. Значи, изборът на създателите е бил мъдър. **С теб са физиката на течностите и газовете.** Да, бе, звучи като в учебник, но структурите далеч не са единственото нещо, с което можеш реалистично да взаимодействаш в RED FACTION. Течностите и газовете (флуидите) също се държат като в реалния свят. Ако видиш поток от вода и взривиш ракета отстрани на потока, водата потича по новия канал, който току-що си направил. Можеш дори напълно да промениш посоката на този поток и да го накараш да тече натам, където поискаш. Димът от тръбите се движи в посоката, в която духа вятърът, а електрическите искри отскачат от земята, както е в реалния живот. Нищо от това не е написано и разработено предварително - то просто си върви, както му е редът (и гилзите отскачат от повърхностите реалистично). За всяко действие има перфектна реакция, създавана от този впечатляващ engine. Взривете подпорните колони на един мост и той се срива, помитайки всички врагове наоколо. Накъсо казано, енджинът Geo-Mod не прилича на нищо, което сме виждали досега. **Да така е!** Но както се изразява добрият стар Роб Смит: "Колкото и добър да ти е engine, какво е той без игра-трепач?" За щастие, VOLITION доказват отново, че са много способна и добре развиваща се фирма. Да не забравяме, че тя ни докара отличните Freespace-игри. Това, което са постигнали с RED FACTION, е детрониране на HALF-LIFE, сегашният крал на first-person-shooters. За да се постигне това, е ангажиран писател, който да напише сериозна и завладяваща история. В играта има cut scenes и диалози, който поддържат разказа и ни въвличат по-навътре. Не аз, Лоурьнс го казва: "Концентрирали сме усилията си върху създаването на реалистичен и логичен свят за RED FACTION, като основната ни цел е да създадем най-завладяващия FPS до днешни дни." **Сюжетът** разказва за мъжа на име Паркър, миньор от Марс, който работи за формацията Ultor Corporation. Смъртоносна болест, позната под името "Чумата", се разпространява сред хората в неговото селище. Миньорите живеят при нечовешки условия и решават да сложат край на това. Избухва бунт, а Паркър подема епична битка против Корпорацията Ьлтор и за намирането на лекарство срещу чумата. Което, разбира се, никак не е лесно. Ьлтор е могъща компания с огромно влияние, власт и почти неограничени ресурси. И като всеки огромен конгломерат има чувство за мегаломания и е гнездо на престъпници. Използвайки своите възможности, Ьлтор докарва група наемници, които да потушат бунта на миньорите. И какво може да направи един беден миньор, изправен срещу неволите на сьдбата? Ами да грабне оръжието... И то много оръжие. **Оръжейният** списък още не е довършен, но се твърди, че ще включва поне петнайсет вида "помагала". Определено ще има пистолет, картечница, минохвъргачка, снайпер и други оръжия, които напомнят за аналозите си от реалния свят. VOLITION планира да ги направи всичките със задоволителен удар - това е директна реакция срещу UNREAL на EPIC. Картечницата, неза-



висимо дали стреля единично или автоматично, издава специфичните си звуци, които е по-добре да не чувате в действителност. Снайперьт е чисто стандартна история, но със сигурност върши работа. Супер оръжието ще е минохвъргачката. Този компактен инструмент за унищожение идва заедно със собствен инфрачервен скенер. Към оръжието има екран, който отчита всеки обект, излъчващ топлина в обхвата му.









PLATFORM: PC RELASE: 02.02./2001 P/D: EIDOS INTERACTIVE / MUCKY FOOT
GENRE: SIMULATION WWW: N/A

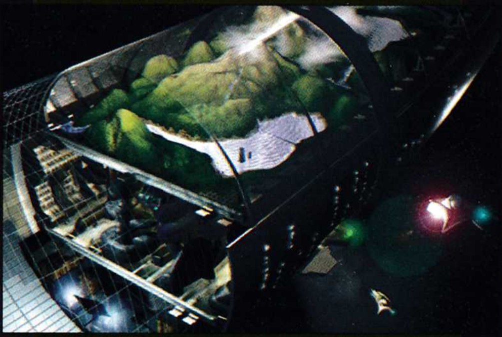


**Да си шеф на голяма космическа станция никога не е смятано за лесна работа. Сблъскваш се непрекъснато с най-различни извънземни, удовлетворяваш капризите на собствениците на станцията, управляваш нуждите на важните особи и на обикновените работещи на станцията - това е предостатъчно, за да луднеш. В същото време, ако това става в игра, е страшно забавно. Точно това открих, след като си поиграх с една алфа-версия на STARTOPIA...**

**Бъдете щастливи, Извънземни!**

В играта STARTOPIA е положено старание да се постигне баланс и добра структура на мисията (да не забравяме, че е алфа-версия), така че геймърите ще бъдат удовлетворени. Графиките са много добри, дори направо страхотни, интерфейсът е лесен за употреба, а освен това има огромно разнообразие от извънземни и технологии. **Всеки, който се интересува от STARTOPIA**, вече вероятно е виждал фантастично изглеждащите скрийн шотове. Уверявам ви, те изглеждат така фантастично и докато играете. Камерата може да слиза достатъчно надолу, за да се снижи до ръста на някои от извънземните. Това позволява един изключително подробен поглед. Камерата може и да се отдалечи така, че да обхванете всичко с поглед. Повечето сгради имат специфична анимация - например каютите за спане на извънземните или дискотеката за танци. Енергийният колектор вероятно е най-страхотно изглеждащото нещо: едно аморфно петно с непрекъснато променящ се цвят и форма. Био-декът е много интересно забавление. Всъщност той е направен като място за почивка на извънземните. От плажове до снежни планини - всичко, за което можете да се сетите. Възможно е да се търкаляте по земя, да се плискате с вода, да прибавяте сняг или да правите планини. Фантастично е, и то защото енджинът изглежда фантастично. **Интерфейсът** на този етап изглежда твърде прост. Контролът се осъществява с мишка. Бутоните за камерата, сградите и съществата - всички те могат да се управляват чрез нея. Всъщност аз дори не знам основните команди. Да построиш сграда е толкова лесно, колкото и да удължиш стени, просто трябва да избереш къде да бъде вратата и да поставиш някои уникални неща в новата сграда. Роботите Scuzzer автоматично довършват останалото. **Всеки извънземен** има уникални настроения и се занимава с различни неща на станцията. Освен това извънземните искат да се хранят, да спят и да се забавляват. Командирът на станцията е длъжен да им го осигури, за да бъдат щастливи. Щом са щастливи, те му дават полезна енергия. Командирът има нужда и да наеме на работа някои от тях, при това да подбере точно специфични извънземни за определени видове работа. Е, на практика този процес е просто няколко кликвания и готово - новият служител е нает. Извънземните са девет вида: като се започне от Salt Hogs (Свинете), пазачи от ниско ниво на станцията, и се стигне до Sirens (Сирените), които работят в някои от местата за удоволствие, раздавайки... хм, щастие да речем. Всички същества могат да се използват като служители в различните сгради и помещения, освен това, че са и посетители на станцията. **Огромен** е броят на помещенията и сградите: от основните каюти до невероятните хотели и местата за забавления, които трябва да поддържат извънземните щастливи. Някои места, разбира се, са по-популярни от други. Дори и извънземните се нуждаят от Lavotron, за да се почистят, а пък Dine-O-Mat ги предпазва от изгладняване. Балансирането на социалните нужди означава да се грижиш за посетителите с помощта на съществуващите технологии. Да направиш нови сгради и ново разположение означава да задоволиш по-добре нуждите на извънземните, а това означава повече енергия, тоест повече сгради и повече щастие и т.н. Предизвикателството на играта е всъщност да умееш да постигнеш точно това - да изпълняваш мисиите, създавайки все по-ефективно общество, което се увеличава все повече и повече. **Очаквам** с нетърпение да видя тези мисии в по-завършена форма. Тези, които идват с алфата, обясняват само как да се строи и как да се борави с интерфейса, но не са балансирани и довършени правилно, защото са алфа. Много ми се ще да видя пълните мисии на STARTOPIA, да не говорим за мултиплейъра. Играта се позабави малко,вече наистина й е време да излезе.







**Voodoo Man**

---

Това на практика позволява да виждаш през стените. Можеш примерно да се движиш през проход и, наблюдавайки скенера, да засичаш лошите момчета, ако и да са се скрили някъде зад нещо. После използваш минохвъргачката и виждаш как се отразява това на противниците. Разбира се, инфрачервеният скенер е с ограничен обхват.



Във VOLITION все още ги чака усилена работа по отношение на останалата част от арсенала. Накрая обаче, сигурен съм, резултатът тотално ще ви задоволи. **Гъмжи** от превозни средства - подводници, сухоземни машини, летящи машинки. Можеш да използваш танк, за да минеш през стена и през различни бариери. Едно от най-впечатляващите места от демото е акцията с подводници дълбоко под водата. Ефектите са невероятни и много напомнят за The Abyss. Когато са улучени, вражеските подводници се взривяват и източниците на светлина при тези сцени са страхотни. Във водата се вижда дори планктон, създаващ усещането за движение.

**Voodoo Man**

**Изобщо няма да е изненадващо, ако с този обещаващ сюжет и с този Geo-Mod engine RED FACTION се нареди сред най-големите хитове на 2001 г. Самият енджин разкрива неизследвани области в жанра и добавя доста желани иновации. Ако и останалата част от програмата е така продуктивна, вероятно ще трябва да преоценим суперлативите по адрес на HALF-LIFE.**

TOP NEW

MG | PLATFORM: PC | GENRE: ADVENTURE | RELASE: 06.12. / 2k | WWW: http://www.everquest.com | P/D: SONY COMP. ENT. / VERANT INTERACTIVE

**Джуджета, Великани, Дракони, И други...**

# EverQuest
## Scars of Velious

**Купища монитори**, чакащи в помещението за приемане, за да бъдат доставени... Служители, работещи върху бюра, залепени до стените понеже няма достатъчно пространство... Влизащи и излизащи хора, един постоянен шум като жужене, въобще - бизнес-среда. Още малко и ще си помислиш, че не игрите имитират живота, а животът имитира игрите, които се правят във VERANT INTERACTIVE в Сан Диего. Това е суетният свят на EVERQUEST, която бързо се превърна в номер едно като най-популярната от игрите мултиплейър online roleplaying. Самата игра вероятно отразява начина на живот вътре в офисите на VERANT. Преди няколко месеца Sony купи VERANT и сега фирмата е част от Sony Online Entertainment, следователно няма достатъчно пространство, което да побере енергията и нейните настоящи носители. Аналогията се оказа пълна, когато се разбра, че продуцентът на EVERQUEST, Джеф Бътлър, е съобщил, че наемат още три етажа в съседна сграда, за да разширят офисите си. Същото се случва и в EVERQUEST, която се разраства и се разширява върху един изгубен континент. SCARS OF VELIOUS би трябвало да излезе на пазара през декември. **Бътлър**, който е продуцент и на това продължение (разширение) на играта, се опитва да ни каже какво е новото при VELIOUS: "Опитали сме се да направим някои нови неща. Това е линейна игра, във формата на dungeon или, с други думи, има вход и ти трябва да си проправиш път до целта. Трябва да постигнеш определени цели и да достигнеш определени места, преди да можеш да се придвижиш напред и да изследваш останалата част от континента." **VELIOUS** е проектирана за играчи на ниво 30 и повече. Една от първите задачи, с които се сблъскваш, е да се пребориш с Джуджетата Coldain.







Тези Джуджета много отдавна не са контактували със своите предшественици, които живеят в другата част на Норат. И понеже е така, съвсем не очаквай, че ще бъдат приятелски настроени. Тяхната главна крепост и град се нарича Тургадин. За да стигнеш до мостовете към крепостта, трябва да преминеш през лабиринти от завои и криволици, а самите мостове са заобиколени с ледове или сняг, или пък през огромни открити пространства, където те дебне кралят на Джуджетата и неговата свита. След като се справиш с Джуджетата Coldain, налага се да си проправиш път през зоните, в които са Великаните на Мраза и Бурята. Тези великани са враговете на Джуджетата, така че евентуално можеш да ги привлечеш на своя страна, т.е. да ги накараш да те харесат, като за целта убиваш джуджета или дракони. Ако имаш късмет, може да се озовеш в града на Великаните на Бурята. След Великаните, се сблъскваш с Драконите. Това са най-мощните същества във Velious, но ти отново имаш възможност да се съюзиш с тях, като убиваш Великани, така че все пак съществува вероятност да се измъкнеш жив от тази зона. Разбира се, във Velious има още много зони, населени с други същества, също така опасни и страшни, но Джуджетата, Великаните и Драконите са основните герои в жестоката битка за Velious. **Въпреки че играта е тип dungeon layout**, все пак има шестнайсет нови зони, които ще създадат доста трудности на играчите на високите нива. На всичко отгоре, дори и да успеят да се справят бързо с някои зони, ще се сблъскат с нещо друго - пръстените на драконите. Това са пръстени, конструирани от Драконите преди много години. Те имат същото предназначение както пръстените на друидите и тяхната цел е да те върнат обратно, поне толкова далече, колкото си бил напреднал дотогава. Континентът е линеен и, след като веднъж постигнеш дадена цел, можеш да използваш тези пръстени, за да те закарат до най-далечната точка, която си достигнал преди. **Ключовата дума** за тази игра е интерактивност. Зад линейността на зоните във Velious се крие един нов елемент, който Бътлър и неговият екип отработват. Това е специфичната интерактивност. Например Джуджетата Coldain са във война с Великаните на Бурята. Те



са били почти изтребени от Великаните и затова са построили тази крепост преди хиляди години. Ето тук идва тънкият момент - ако играчите успеят да убият Краля на Джуджетата, наречен Дейн (а това няма да е лесно) и след това отидат при Великаните с новината, че имат видение, че нашият смъртен враг, Кралят на Джуджетата, е убит и че сега е моментът да се нападне крепостта Тургадин, то Великаните ще се втурнат да атакуват Тургадин. Всеки EverQuest-играч ще ти каже, че гледката на куп великани, тръгнали на военен поход, е нещо впечатляващо, направо супер. Друг пример за разширяване на интерактивността е една статуя на Ралос Зек в града на Великаните на Бурята. Тази статуя се съживява. Играчите могат да се бият с нея и да я победят, самият Ралос Зек ще

се появи в битката с играчите и тогава ще им бъде адски трудно да оцелеят. **Един от начините** да различаваш себе си в EVERQUEST е чрез колекцията от вещи и брони, които имаш. На Норат се намират доста стилни неща. Разширението VELIOUS добавя съвсем нови видове броня, което никак не е лошо. Особено новата броня, моделирана от една Великанка. Е, тя не е Тайра Банкс, но пък и няма да ме чуете да й го казвам, защото нали разбирате какво ми се пише... Значи, по отношение на броните - всеки има възможността да получи броня, която е истинско съкровище и която е не само едно ниво по-високо, но има избор между средна и супер луксозна броня. Просто има два комплекта от всеки вид брони и общо 156 нови текстури. Единият тип е предназначен за ниво 35 и повече играчи, а с другата броня е за ниво 55-60 герои. **Третото нещо**, което дава нова свежест в разширението, е промененият потребителски интерфейс. VERANT все още работят върху интерфейса и още не са готови да покажат нищо, но все пак подсказват за какво става въпрос. Те ще ъпдейтват GUI с цел да го направят изцяло 3D, за да може да се конфигурира от потребителя и да се избегнат графичните overlays (припокривания). Една от новите характеристики на новия интерфейс ще дава възможност да вържеш чувство и текст в действие, например произнасяне на заклинание (магия). Тогава можеш да помахаш на съществото, срещу което е направено заклинанието, и да му кажеш "Ехо, тук съм, хвани ме, ако можеш!" Това позволява да се персонализират много черти на твоите герои. Е, разбира се, възможността играчите да си мърморят разни заклинания от типа "DOodZ!" (и други такива високоинтелектуални неща) е малко нещо плашеща. **Все пак** от това, което VERANT разкриха досега, се разбра, че разширението VELIOUS изглежда ще попадне точно в целта - то ще бъде онова, което феновете на EVERQUEST обичат. То направо ще бъка от повече и повече същества, повече зони, в които да се играе, повече заклинания, и други "повече" неща. От масивния град на Великаните на Бурята, който дори не можеш да обхванеш с поглед, до тайнствените градове на Драконите - SCARS OF VELIOUS със сигурност ще завоюва повече почитатели, отколкото е имала досега. Освен това VERANT INTERACTIVE може би ще решат, че им нужен нов континент, където да поберат всичките си служители.

**Voodoo Man**











TOP NEW

PLATFORM: PC; PS2 | RELASE: 11-12 / 2k | P/D: EIDOS / CORE DESIGN
GENRE: ACTION | WWW: http://eidosinteractive.com/games/info.html?gmid=84

# PROJECT EDEN

**На ход са татковците на Лара**

Говори ли ви нещо CORE DESIGN? Дааа, TOMB RAIDER, ще кажете веднага. И не е само тя, но в случая имаме работа директно с голяма част от екипа,



създал култовата "археологична" поредица. Трудно и рядко се създават игри със свой собствен жив и интригуващ свят (подобно на OMIKRON), които предлагат нещо повече от постен екшън. Точно това са се опитали да постигнат CORE, а дали са успели, ще видим, ще видим... **На пръв поглед** PROJECT EDEN е нещо като first/third-person action, но в действителност не е изключено да се сблъскаме с 3D strategy/adventure, която се играе от името на цяла група герои, обикалящи и изследващи гигантски град. Всеки от тях е с различни и специфични умения, така че трябва да се решава кои хора са подходящи за дадена задача и как да работят заедно за решаването на някой по-сериозен проблем. За щастие, винаги е възможно да се прехвърля контрола върху всеки от героите. **Действието** се развива по сценарий, който не е рядкост напоследък: бъдеще в свръхнаселен, издигащ се до небесата град. Привилегията да виждат небето обаче имат само богаташите, а със слизането във височина условията за живот стават все по-непоносими. Някъде там долу слънцето никога не прониква, а




дълбоко в подземията слизат само инженерите, и то защото им се налага. Така започва и историята - изчезва изпратена в дълбините група по поддръжка. Като представител на UPA (Urban Protection Agency - Агенция за защита на града) задачата ти е да откриеш и върнеш изчезналите. Рутинната проверка за неизправности в месопреработвателен комбинат попада на нещо по-стъписващо от неправилно функциониращ механизъм. Долу в тъмнината те очаква мрачна пътека, водеща към разплитането на мистерията около далеч по-голямо зло от очакваното... **Героите** са представени в 1st/3rd и дори 2nd person гледни точки. Групата се състои от: [•] Водачът Carter - единственият, който комуникира с контролния център, може да влиза в зони с повишена сигурност и да дава заповед "последвайте ме". [•] Компютърната специалистка Minoko - контролира системите за сигурност и камерите. [•] Експертният инженер Andre - поправя повредени уреди и намира слабите места на стени и съоръжения, които плачат за разрушаване. [•] Роботката Amber - тя е с най-голяма огнева мощ и спокойно оцелява при екстремни условия като висока температура и липса на кислород. **Всички те** имат тела и за разлика от много други игри това се вижда и отра-



зява при FPS-погледа, т.е. няма го усещането, че контролираш летящи глави. Изграждащите ги текстури изглеждат добре и, заедно с високата детайлност и способността им да сменят бързо мимиките си и да движат очите си, ги правят обещаващо изглеждащи виртуални пътешественици. **Енергийни** централи, паркове, търговски и спортни центрове са само някои от локациите с поразително футуристичен и едновременно клаустрофобичен блясък. Геймплеят не е като в праволинеен shooter; по-скоро е смесица от жанрове - стрелба, сглобяване на машинарии и дори хакване на компютърни системи. Общото впечатление е за нещо средно между SYSTEM SHOCK и FALLOUT с готическия привкус на BLADE RUNNER. Особено при third-person изгледа може да се намери някакъв далечен паралел с



TOMB RAIDER (което е разбираемо, нали екипът от дизайнери е почти същият), но за разлика от прочутата игра енджинът на PROJECT EDEN е съвсем нов. Крайно любопитно е какво се е получило, тъй като по него се работи от около две години и половина - от времето, когато излезе TOMB RAIDER 2. Очакваме се негови силни страни да са комплексната геометрия на картите, детайлността и начинът на осветяване - сенки, искри, илюминации, мъглявини; както и гладкостта и разнообразието на анимираните движения, а също и възможността за морфиране от едно живо същество в друго (например от куче в чудовище). Враговете варират от хуманоиди до мутанти и при тях никога няма да е сигурно кой в кой момент точно какво е. Нашите герои са оборудвани с подвижна камера, роувър (малко превозно средст



PLATFORM: PC RELASE: 12 / 2k P/D: INTERPLAY / SIR-TECH SOFTWARE
GENRE: STRATEGY/WARGAMING WWW: http://www.sir-tech.com/jaggedalliance2/unfinishedbusiness

# JAGGED ALLIANCE 2 UNFINISHED BUSINESS

**Браво за почтеността!** JAGGED ALLIANCE 2 беше много възхвалявана от критиката, но продажбите вървяха слабичко. Сега, със закъснение и промени от страна на компанията издател, очакваното продължение вече се появи. Какви ново носи това продължение? Струва ли си? Първите впечатления са, че JAGGED ALLIANCE 2 е



направила опит да донесе Fallout-style във взаимодействие с NP, за да се получи разширена X-Com тактическо-бойна система. UNFINISHED BUSINESS е миниатюрно продължение, което прибавя някои нови терени, опции и герои, както и няколко нови пушки, запазвайки духа на оригинала. Както подсказва името й, това е преди всичко разширение и цялата информация от една JA2 запаметена игра може да се вкара в JA2:UB. Независимо от всичко, в нея е включен целия engine, така че не е необходимо геймърите да притежават JA2, за да играят. **В JA2** играчът управлява екип от наемници, които трябва да освободят една страна от лапите на груба и безмилостна диктаторка, Кралицата на Арулко. Кралицата тръгва да се бие, но някои от нейните съюзници остават. Компанията, която е контролирала минните операции на Арулко съвместно с кралицата, иска мините си обратно и за целта възнамерява да бомбардира страната с ракети от съседната страна Тракона, докато не се изпълнят искания й. Новият лоялен лидер на Арулко наема отново екипа, за да се оправи с тази бъркотия и да освободи ракетната база. **Геймплеят** е много сходен с този на JA2. Сцените и героите са 2D, гледани от три-четвърти ъгъл. Битките са на база обръщане, има голям каталог от команди, с които се управляват героите. Бутоните за управление са малко по-сложни от тези на X-COM, което позволява на героите да се движат, докато извършват други действия. Стрелбата се извършва чрез прекъсване на моментното обръщане, като се дава възможност на противниковата страна (един или повече врагове) да употреби всички екшън-точки, които не е успяла да изхарчи при предишното обръщане. Тези точки могат да се използват чрез стрелба, заплаха, намиране на по-добро прикритие или както желае играчът, освен ако този герой не бъде прекъснат на свой ред - тогава контролът се предава обратно на активния герой (или на компютъра). **Два са аспектите** в JA2, които не се употребяват често в тактическите бойни игри: прикритие и укриване. Зад прикритието героят става по-труден за улучване, а укриването го прави доста неуязвим за локализиране.



Зрителният ъгъл в оригиналната игра обаче не позволява добре да се определи кое е добро и кое е лошо укритие. UNFINISHED BUSINESS добавя инструмент, който информира играчите колко защита имат от всяка посока. При битка клавишът "DEL" може да се използва за намиране на най-добро укритие за наемника. Клавишът "END" пък дава информация line-of-sight за избрания наемник. А клавишът "F" съобщава всичко за моментния наемник - на базата на оръжието, което използва. **Докато JA2 е фокусирана** върху запазване на територията и бавно придвижване към целта, UNFINISHED BUSINESS е по-директна, по-целеустремена и линейна, с по-голямо ударение върху всяка битка и без възможност да се обучават полицаи за защита на "освободени" територии. Тя е много по-малка игра, но все пак играчът трябва да прекара от 30 до



55 часа, за да я превърти. **Изкуственият** интелект на враговете също е подобрен. Сблъсквате се с повече врагове на единица територия и те са по-добре екипирани, по-обучени и по-организирани, отколкото в старата игра. Очаквайте предизвикателства на всяка крачка - превземането на Тракона изобщо не е фасулска работа! **С това продължение** фирмата SIR-TECH очевидно почтено отговаря на почитателите на нейните игри, въвеждайки промени в системата на битката, които са били най-препоръчвани от феновете. Този простичък извод личи от фокусирането на вниманието върху битката, макар че така се губи нещичко от очарованието на оригиналната игра. Ако пък погледнем от друг ъгъл, UNFINISHED BUSINESS си е самостоятелна игра със свои достойнства, а не просто кръжене около старата JA2.

**Voodoo Man**

---

во за пренасяне на предмети в ограничени ареали), различни пушкала, мини и други експлозиви (например базирани на принципа на фризби), времево оръжие, чрез което времето започва да тече по-бавно за всички останали без нашите хора, и т.н.



Освен това групата ни има възможност да управлява дистанционно камери, секретни системи, врати и други машинарии. Carter има специално оръжие - 'mind probe' - за временен и ограничен контрол върху създанията, срещу които го използва. **Играта** се състои от отделни мисии, разгръщащи се в рамките на единайсетте нива, където трябва да ни стане ясно каква е историята, завръзката и развръзката. Авторите не са много словоохотливи по отношение на тази страна на играта, но сюжетът изглежда има силна връзка с опитите за манипулиране на човешка ДНК за зловещите цели на някаква корпорация да създаде "нов рай",



населен с перфектни свръххора. **Мултиплейър** ще има - естествено, за четирима, но това е всичко, което се знае засега. **Дали** CORE и EIDOS наистина ще успеят да преоткрият рая с PROJECT EDEN и да застигнат успехите на TOMB RAIDER, ще си проличи скоро.

Cali

**PLATFORM:** PC; **RELASE:** 11-12 / 2k **P/D:** EIDOS / INNERLOOP STUDIOS
**GENRE:** ACTION[FPS] **WWW:** http://www.eidosinteractive.com/games/info.html?gmid=83

# PROJECT IGI

**Жанрът на 3D first-person shooter-ите определено дърпа напред. Развива се - от класическите DOOM и QUAKE, през експлозивните QUAKE 3 и UNREAL TOURNAMENT и страхотно реалистичните RAINBOW SIX, SWAT 3D и SPEC OPS, до изискващите повечко мисъл THIEF и HALF-LIFE, където сляпото нахлуване в мелето обикновено е равносилно на самоубийство. Тези игри изискват внимателен оглед преди скок и стабилно обмисляне пред удар. Към тях с чиста съвест можем да причислим PROJECT IGI.**

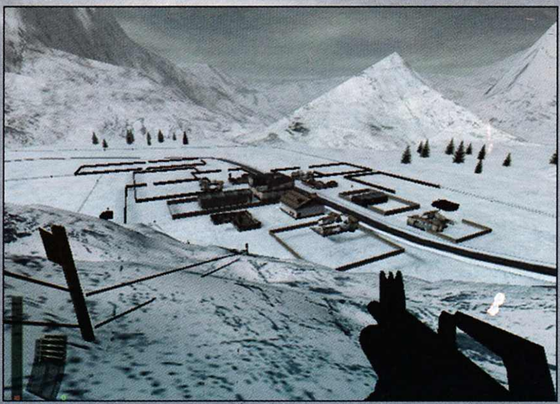
Гръмотевица по норвежки



**Тя е известна още и под заглавието I'M GOING IN** (заглавието, под което излиза в USA), а авторите й от INNERLOOP (Норвегия) я квалифицират като first-person thinker-shooter. Играта има завързан сюжет и се състои от поредица мисии, за преминаването на които се изисква колкото огнева мощ, толкова и прокрадване и мислене. Производителите й обещават, че няма да бъде пожертвано удоволствието за сметка на фанатичната идея за реализъм на всяка цена. Твърдението е: I'M GOING IN съчетава gameplay-елементи от бърз напрегнат екшън и реалистичност като в ROGUE SPEAR. **Действието се развива в наши дни.** Главен герой е агент Jones - ветеран, който работи за британското правителство и урежда тайни мисии, чието съществуване твърдо се отрича. Първоначално е изпратен да освободи човек от военен затвор, който обаче се оказва забъркан в каша от контрабанда на



оръжие и световен тероризъм, резултиращи в биологична заплаха спрямо САЩ. За да предотврати потенциалния катаклизъм, Jones прескача от единия край на света до другия малко в стил "Джеймс Бонд". В неотменната роля на главен злодей се подвизава бивша полковничка от КГБ, леко луднала след разпадането на Съветския съюз и занимаваща се оттогава с продажба на оръжие на международни терористи. Когато обаче хората й нахлуват в активен силоз и отмъкват действащо ядрено оръжие, нещата отиват твърде далеч. НАТО изревава за помощ и нашият човек хуква да спре полковничката и да върне атомната бомба. **Разбира се,** има и други герои, но засега повече информация има само за Anya - свръзката на Jones с централния щаб, която се занимава с брифингите и текущите му ъпдейти, когато е на бойното поле. **Екшънът в PROJECT IGI изглежда многообещаващо** - обширни пейзажи и едновременно добра детайлност



при приближение. Въпреки че става дума за first-person shooter, при определени действия, например прехвърляне на ограда от бодлива тел или катерене по стълба, камерата се изтегля назад и показва от друга гледна точка. По-голямата част от действието в нивата се разиграва на открито, върху огромни площи. За дизайна им от INNERLOOP са приложили вече съществуващата своя технология, използвана в JOINT STRIKE FIGHTER, боен авиосимулатор от 1997 г. Направен е преход от леталка към FPS с високочинни карти за пресъздаване на моделите на откритите терени и голям брой полигони за изрисуване на обектите - от структури до превозни средства. **Героят** може отчасти да използва превозните средства



(хеликоптери, APC-та и танкове) и дори има за цел да краде самолет, управлявайки найвече оръжията на борда им. **Видовете мисии варират от шпионаж, разузнаване и нахлуване в компютърни системи до убийство и саботаж**, като както си му е редът началото е доста трудно - започва се с минимална въоръженост. Успешното приключване на мисията обаче няма да е въпрос само на неспирно пуцане, което направо си е доста голямо изкушение при наличието на толкова богат арсенал от оръжия (около 20 вида





по непотвърдени данни) - съветските творения Калашников AK-47 и Драгунов, Спас 12, Узи, T80, Броунинг M2HB, M16A2, Шотгън, Глок 17, Колт анаконда, Пустинен орел, H&K MP5SD, карабини M4, снайпери, противо-

танкови оръжия, мини, ножове, фраг-гранати и т.н. Трябва да се избира внимателно между тях, защото не всички могат да са на разположение наведнъж, пък и част от целите на мисията може да е докопването до някое оръжие. За да постигнат високо ниво на достоверност, INNERLOOP са използвали консултантските услуги на оръжейни специалисти, така че оръжията в играта не само изглеждат, но и се държат като истински. Куршумите например преминават през стени и, ако не залегнете зад дебел слой бетон, не е изключено и на закрито да сте точно толкова уязвими, колкото и без укритието. **Във всичките двайсет мисии** търсим атомната бомба и полковничката насред един gameplay, който може би доста ще напомня на този от METAL GEAR SOLID, но почти изцяло от перспективата на първо лице. Играта не е точно симулация, но за разлика от подобните на QUAKE, тук ще наболява, ако те оцелеят. Е, няма да се опьват петалата толкова лесно, но трябва да се внимава, за да не се преиграват мисиите до пълно изнемощяване. Накратко казано, PROJECT IGI е смесица от екшън и stealth - нещо от сорта на THIEF. **За да измъкнем** затворника от съветската военновъздушна база в началото, трябва да се справим само с помощта на Глок 17 и заглушен вариант на MP5, всеки от които разполага със скромно количество боеприпаси, и боен нож. Изглежда, че сред най-използваните оръжия ще е AK-47, който прибираме от мъртъв войник, а единственият начин за придобиване на муниции за автомата е убиването на още врагове. И за пореден път цъфва класическата дилема - за сдобиване с патрони трябва да се харчат такива. Очертава се много ядове да създават алармите и камерите, които обикновено ни засичат много преди ние да ги забележим, а и няма да има индикация за обсега им (за разлика от METAL GEAR SOLID). **В изкуствения интелект (AI)** на противниците са заложени реални военни тактики, които май ще станат сериозно предизвикателство за геймърите. **Мултиплеър** ще има, както и режими Deathmatch и Capture The Flag - най-вероятно ще си заслужават поне да се погледнат. **EIDOS планираха да пуснат играта през октомври** (а още по-преди се бяха изсилили с дата за лятото), само година след първоначалното ѝ обявяване пред широката публика. Както се и очакваше, базираната на Pentium III система просто няма да е достатъчна - 3Dfx-видеокартата определено ще е задължителна, а графичните режими ще са Glide и Direct3D.









**От всичко казано дотук следва изводът, че все още доста актуалния FPS-жанр ще има ново, добре изглеждащо попълнение, което ще е много достоверно, но и адски забавно за играене. На първо време не ни остава нищо друго освен да се заредим с търпение и да тренираме разнообразно - от QUAKE през THIEF до ROGUE SPEAR и обратно...**

**Cali**

# SEVERANCE OF DARKNESS
# BLADE



Рядкост е да те полазят тръпки само като погледнеш картинки от предстояща игра. Както е в случая. BLADE OF DARKNESS определено принадлежи към ново поколение игри, за които терминът "прилична графика" никак не е подходящ. Дори словата "изумителна" и "невероятна" вероятно не са достатъчно силни думи, които да опишат онова, което REBEL ACT STUDIOS показват досега. А играта вече успя да вдигне доста шум не само с външния си вид, а и с цялостната концепция на своя геймплей: все пак не всеки ден се сблъскваме с такива богоугодни събития, в които хвърчат на поразия отрязани глави и се късат крака на гоблини и демони като на мухи. Вярно, в самото начало имаше неразбории - първоначално играта трябваше да се разработва от GREMLIN, но проектът пропадна покрай покупката на компанията от INFOGRAMES. После REBEL ACT поеха щафетата и май никак не са се шегували с работата си...

**Кръв ще обагри Луната**
**Слънцето ще потъмнее**
**Потопи ще залеят Земята**
**Брилянтните звезди ще изпаднат**
**От светилището си в рая**
**Огън и пушек ще се вздигнат**
**Докато закрият самите небеса**

## ФЕНТЪЗИ-КЛАСИК

Господарят създал Хаоса и го разделил на две части - Светлина и Мрак. После ги дарил с живот и се появили Духа на Светлината и Принца на Мрака (една забележчица: схемата звучи адски добре, ама употребявана под път и над път съвсем взе да замирисва на мухъл!). Както става съгласно фройдизма, Принцът проявил характер, насочен в грешна посока и решил да измести баща си. Изучил тайната за сътворяване на нов живот и създал ново същество, което обаче, щом познало мощта на силата си, отказало да се подчинява на създателя си (виж "Франкенщайн"). И било толкова могъщо (дракон, олицетворение на злото), че дало живот на свои собствени демони и чудовища. Принца на Мрака и Господаря повели война срещу тях и в крайна сметка я спечелили, но Господаря се оттеглил изтощен в дълбините на Вселената. Младите богове, възгордели се от победата си, продължили делото му - дали форма на Слънцето, Луната и Земята. Но Принца отново не се сдържал и се опитал да поквари душите на хората, които се появили съвсем наскоро на белия свят, и то сред поредната по-голяма или по-малка война между тъмните създания, негово собствено производство. Една от по-малките дъщери - Ianna - се опитала да сложи край на тази лудост, произнасяйки могъщо заклинание, което изгонило боговете от настоящото им място на пребиваване и пазело Земята недостъпна за тях. Ianna отишла на Луната, откъдето закриляла Земята през нощта. Денем я заменял Духа на Светлината, който се преселил на Слънцето. Така се установил някакъв крехък баланс. Обаче всички тъмни гадинки си останали по местата, за да тровят живота на хората и да воюват със собствени сили срещу тях. Тази дълга битка продължила докато не се появил герой на име Blade, избран от Ianna да носи Свещения меч, с чиято помощ да изтрие завинаги злото от лицето на света. Той достойно изпълнил тази задача, прогонвайки дракона, но бил ранен смъртоносно, погребан заедно със Свещения меч в храма на богинята в Цитаделата на джуджетата и заключен с пет ключа. Драконът на свой ред пропълзял в мрачна дупка, където останал дълго... Достатъчно дълго, за да излекува раните си. Всичко това се случило много отдавна, но сега се появили гибелни предзнаменования - зловещи същества изпълзели отнякъде и заявили смело завръщането си. А покрай другото злият магьосник Dal Gurak започнал да крои планове за контрол над смъртоносния дракон. Решил да се докопа до Свещения меч, за да подчини чудовището на волята си, но за целта му трябвали петте ключа. Когато потеглил към Цитаделата, джуджетата изпратили пратеници при рицарите, амазонките и варварите с молба най-добрите им бойци да тръгнат да търсят ключовете, преди те да попаднат в ръцете на злия магьосник. Представителят на джуджетата пристигнал пръв, но заварил само руините на Цитаделата. Появила се спешна нужда от нов герой, който да поеме Меча и да унищожи злото - този път завинаги...



## ПОРАЗЯВАЩА ИГРА

Вижте само как изглежда! Цветно динамично осветление от много източници и сенки в реално време, обемна мъгла, пушеци, огън, набраздяващи се водни повърхности, убийствени текстури, смразяващи локви кръв, тотална интерактивност. Отделно: възможност за чупене, хвърляне, разнасяне и изгаряне на предметите (факли, черепи, храна и т.н.), адаптивни движения на героите спрямо околната среда, различни



зони на поражение по моделите... със сигурност нещо не е споменато, списъкът е необозримо дълъг. А, да - и най-хубавото - поддръжка за D3D, OpenGL и Glide. Но покрай другото ти настръхват косите и поради съвсем не тъпата причина: представете си какви са съответните системни изисквания, за да се види графиката по гореописания начин! **Някои** RPG елементи от избора в началото между различните типове герои:

**Джудже...**

...добри показатели на жизненост и сила за сметка на бързина; любими оръжия: брадви, бонуси за магическа и противотровна защита.

**Амазонка...**

...не съвсем нежна красавица със склонност към грубата сила; изключително бърза и подвижна; майсторка на далекобойните оръжия и копията.



**Рицар...**

...балансиран персонаж, съчетаващ скорост, подвижност, жизненост и сила; добър с всякакви оръжия и в състояние да носи най-добрите брони; перфектната комбинация за него е меч и щит.

**Варварин...**

...касапин е най-добрата му характеристика; чувства се чудесно в най-големите мелета и обича да халосва противниците си със собствените им откъснати преди това крайници, обикновено борави с меч за две ръце и не носи броня. **Всеки** отделен герой си има свое различно начало в историята. Джуджето например влиза в Цитаделата и открива там съсечените тела на своите сънародници. За рицаря пък първото ниво е затвор, от който той трябва най-напред да се измъкне, ако иска изобщо да има някакъв шанс да влезе в играта. **Засега** BLADE OF DARKNESS прилича на кръстоска между Зелда 64 и Конан Варварина със своя изследователски дух, пъзелите за решаване и безмилостното трепане. Трудността на играта расте прогресивно с нейното развитие - например загадките в началото са свързани повече с разместване на кутии и варели и осветяване с факли на скрити входове и тайни врати, обаче по-сетне се изисква далеч повече мозъчен труд. **Битките** са крайно екстремни като визия. Унищожаването на врага е толкова hardcore, че със сигурност ще предизвика вълна от възмущения и забрани. Изключителната детайлност не спестява никоя ужасна подробност, резултат от поредния успешен удар. По бликащите фонтани от кървища може да се направи някакъв паралел само с доста широко руганата SOLDIER OF FORTUNE. От CODEMASTERS отсега са се видели в чудо, как да спретнат една "по-лека" от тази гледна точка версия специално за САЩ, където се очакват най-бурните реакции. Но за нашия широко скроен Стар свят (Европа) подобни цензурни грьмотевици са рядкост, така че - спокойно! **Засега** не е много ясно дали има възможност да лекуваме героя си, но едно е сигурно - врагът ще е на ниво! Босовете и чудовищата са страховити: скелети, рицари, тъмни джуджета, дракони и други неописуеми монстери с остри зъби и рогове. Изкуственият им интелект (AI) варира силно, в зависимост от вида на изобразяваното добиче - от сляпо атакуващи тъпи същества до интелигентни гадини, пазещи шефа си и готови да хукнат да търсят помощ във всеки момент. Не, определено няма да е скучен пердаха с тях... **За** виждането на сметката им REBEL ACT STUDIOS са подготвили пространен арсенал от над 100 вида оръжия, някои от които са брадви, мечове, лькове и стрели, сопи и тояги, копия, магически предмети - пръчици и жезъла. За различните врагове са подходящи различни оръжия; освен това героите разполагат с брони, шлемове и щитове. Интересен е фактът, че оръжията имат възможност за "комбота", т.е. бързи последователности от движения, в повечето случаи пагубни за противника. С трупането на опит тези умения също се усъвършенстват и разнообразяват. **Поне** засега се твърди, че нивата са 17 плюс една скрита мисия. REBEL ACT са се съсредоточили изцяло върху сингълплеъра. Мултиплеър ще има (по LAN или Internet), стига накрая да не излезе единствено само скромния, но задължителен deathmatch. Носят се и непотвърдени слухове за възможности за трансформация на оръжията в него, както и за евентуално продължение, концентрирано повечко върху мултиплеъра и предвидено освен за PC и за всички новопоявили се конзоли. Сериозен плюс на SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS ще е мощният редактор за собствени нива, с които могат да се забавляват и най-върлите фенове след като превъртят всичките нива и с четиримата герои. **Почти** сигурно е, че BLADE OF DARKNESS няма да успее да излезе навреме (дай Боже да бъркам!). Но пък кой ще е против да поизчака, стига играта да бъде докарана в задоволителен вид и оптимизирана максимално - без да става причина за бюджетни удари и ъпгрейд!









Cali

MG PLATFORM: PC; PS2 RELASE: 12. / 2k P/D: EA / DREAMWORKS INTERACTIVE
GENRE: ACTION / ADVENTURE WWW: http://undying.ea.com

# UNDYING
## clive barker's



**Волфрам и ужасии**

**Буахаха, фенове на ужасите!** Отново имам честта да сьм с вас - аз, вашата главна завеждаща на зловещата графа за виртуалните кошмари, гадории и страхотии (а бе май не сьм ви се представяла официално, но пълното ми име не случайно е Calamity!). Този път предлагам на вашето внимание игра, която меко казано изглежда грандиозно. Hellraiser, случайно да сте гледали? Негов сценарист и режисьор е британецът Clive Barker (освен това талантлив илюстратор), който сега се е заел със задачата да пренесе свръхестественото под далеч по-интерактивна форма и на компютърния екран. UNDYING се разработва от DREAMWORKS INTERACTIVE на базата на модифициран класически енджин на UNREAL TOURNAMENT и има за цел да пресъздаде атмосфера на survival-horror във впечатляващ first-person shooter. **Главната роля** е поверена на добре запознатия с окултните науки граф и воин Magnus Wolfram, на когото е възложено поръчението да закриля магистрат от неговите (не)мъртви роднини. Действието се развива през двайсетте години на двайсети век в Ирландия. Ширят се чума и смърт. Героят ни е призован на помощ от самотния последен потомък на древно семейство Jeremiah, чиито четирима братя и сестри са реанимирани с единствената цел да погубят своя останал жив брат и така да освободят и пуснат в ход Проклятието на Неумиращия Крал... Задачата на нашия граф, очарователно изглеждащ по свой твърде специфичен начин, е не само да спаси Jeremiah, но и да разкрие същността на падналото върху неговото семейство проклятие. Няма как, налага се Magnus да преодолее пет свръхопасни куеста, преди да получи съмнителната привилегия да се срещне с върховното зло. **Въпреки митичната нотка**, в този свят на тайнствени магии, свръхестествени гнусотии и древни ужасии, това обаче си е най-вече shooter. И следователно бъка с всякакви конвенционални оръжия и няколко не точно такива, както и с шестнайсет магии за поюнашко справяне с не мъртвите противници. Wolfram разполага с осем традиционни оръжия като ножове, динамит и пушки (включително шотгън, Molotov, коса на Brennus и тибетско бойно оръдие), но и с чисто окултни придобивки във вида на богат набор от магически заклинания. Те са осем дефанзивни и още осем в графата офанзивни и "други", включително унищожителните Skull Storm и Mindshatter. Специалните режими на игра дават



възможности дори за полет в спиритуалните светове, както и способност да се чуват и виждат събития, които са незабележими за невъоръженото око (магията Scrye) - всичко това за хвърляне на светлина върху отминали събития и улики. **Епичните събития** в UNDYING се разиграват на фона на древни руини, полуразрушени манастири, семейни владения, прокълнати градове като Oneiros, пиратски заливчета, неолитни пещери - приблизително десет различни локации. Междувременно Magnus се среща не само с родата на Jeremiah, а и с още сума страховити чудовища и уникални зверове (някъде към двайсет и всичките носещи уникално неразбираеми имена от сорта на Di'nen, Howlers, Celestial Chanters, Hounds of Ghelziabahr, Sleads и Monto'-Shonoi). Сблъсква се, не на последно място, и със своя основен и главен стар противник - Kiesinger, който е решил да се пробва в домогването до мощта на Проклятието на Неумиращия Крал. Kiesinger, както и злите братчета и сестрички на Jeremiah са босовете, които могат да се похвалят със собствени специално изградени околности, населени с гадинки в сьответния стил. **Понякога ключът** към оцеляването в играта са само и единствено звуците, по които геймърът може да се ориентира дали, къде, какви и колко противника са му по петите. Представете си само как трябва да бъдат изпълнени звуците и специалните ефекти за целта... отсега ми настръхва косата:). Саундтракът е на базата на келтски мелодии, използвани за концентрация и медитация на духа. **Всичко това** навежда на мисьлта, че мултиплейърът на CLIVE BARKER'S: UNDYING би трябвало да е много як. Но да не прибързваме с квалификациите и да изчакаме готовия продукт. Във всички случаи обаче има на какво да се надяваме, защото Clive Barker наистина е мултиталант с отличен вкус към свръхестественото и ужасите - публикувал е осем книги (най-известните са Galilee и поредицата The Book of Blood), трупал е стаж като сценарист, режисьор, продуцент и дори артист в повече от петнайсет филма (включително носителя на Оскар "Gods and Monsters" и "Hellraiser", който е адаптация по книгата му "The Hellbound Heart"). Какво, нима ще спите спокойно, щом вече знаете, че нещо, което упорито не иска да умре, ви очаква нетърпеливо?

**Cali**












MG PLATFORM: PC; DC RELASE: 11-12. / 2k P/D: UBI SOFT / GROLIER INTERACTIVE
GENRE: RPG / ACTIONADVENTURE WWW: http://pern.grolier.co.uk/home.html



# DRAGON RIDERS

## chronicles of pern

**Огнен дъх на небесни ездачи**

Добре дошли в света на Перн! Един свят на човешки същества и дракони, които живеят, работят и се борят заедно срещу смъртната заплаха Thread. Неговата създателка Anne McCaffrey е сред най-добрите автори на научна фантастика, което личи и от престижните награди за приноса й към жанра: "Небюла" и "Хюго". **Перн е дал шанс** на хората да започнат наново. Това е нова цивилизация със своя социална структура и собствени закони, правила и традиции. Обществото е пъстро. Благородници и роби, лечители и занаятчии, ездачи на дракони - има представители на всякакви средновековни класи; някои добри, други зли, трети безумно могъщи... Перн се намира на милиони километри от древната Земя. Той е изключително сложен, богат и комплексен, но и едновременно потулен в мистерии свят. Най-важните му жители са ездачите на дракони, които закрилят хората от заплахата, идваща от Червената звезда. В замяна останалите жители ги осигуряват с всичко необходимо - под формата на данък десятък. **Общностите** на ездачите на дракони се наричат Weyr и служат за военни бази, семейни жилища и детски домове за малките дракончета. Във всеки Weyr има по един златен дракон, който представлява кралица-майка и се радва на най-големи почести в сравнение с всичките останали. Новородените дракони сами избират своите ездачи на специална церемония - и това е много специална връзка за цял живот. **Например** ездачът и драконът споделят не само мислите, но и чувствата си. Кралицата може да роди различни видове дракони - зелени, сини, кафяви, бронзови и, изключително рядко, друг златен дракон. Тези цветове създават система на старшинство, като най-нископоставени са зелените, а найвисоко в йерархията са кафявите и бронзовите. **Всички ездачи** са в състояние да пропътуват огромни разстояния за миг благодарение на вродената способност на драконите да преминават през странно измерение, наричано Междинно. Ездачите визуализират в ума си къде искат да отидат и секунди по-късно се озовават там. Нещо повече, това измерение оказва и друга безценна помощ при борбата с врага - неговата смразяваща чернота вкаменява разяждащите спори на Thread и така пораженията стават минимални. **Приблизително** на всеки 200 години Червената звезда минава близо до Перн. Тогава пристига и Thread, притежаващ способността да се зарави дълбоко в почвата и да унищожава вътрешно планетата. По тази причина растения и дървета се срещат рядко на Перн - заради задържането на разпространението на врага. За сметка на това пък рудите и минералите са в изобилие. Драконите използват някои от тях, т.нар. огнени камъни, за оръжия. Гълтат ги, химикалите влизат в реакция с газовете в стомасите им и драконите придобиват класическата си способност да издишват огън. Така те изгарят Thread, докато идва от небето, и не му позволяват да достигне земята. Успее ли обаче, всеки органичен живот в близост до удара е обречен. **Досега Перн** е оцелял след седем преминавания на Червената звезда, но в момента опасността е далеч по-голяма... За да спасим този прекрасен свят, се вмъкваме в кожата на драконовия ездач D'knor (партньор на бронзовия дракон Smanth) и като за начало трябва да намерим лек за страшната болест, унищожаваща безмилостно другите ездачи и създаваща лавинообразно растящо безпокойство в страната. **Доста от отдавна** е съществувала идеята за направа на игра по историите за Перн, но според авторите едва сега технологиите са стигнали до необходимото ниво за достатъчно добро представяне на събитията. Относително казано, разбира се, защото играта вече адски много закъснява! Лично аз я следя повече от година и почти я бях отписала, защото изглеждаше сякаш е на косъм да бъде прекратена работата по нея. Нещата обаче май се нареждат благоприятно. **DRAGON RIDERS: CHRONICLES OF PERN** ще е изцяло в 3D и, съдено по предварително пуснатите screenshot-ове, напомня доста на DRAKAN - особено по положението на камерата. За геймплея казват, че щял да е разнообразен и изпъстрен с много куести, странични мисии, над 200 интерактивни героя и доста пъзели за решаване. С напредването на играта героят се развива по отношение на мощ и опит. Същото важи и за неговия дракон - към края на играта той се превръща в най-мощното оръжие на ездача си, който пък има належаща нужда от него, ако иска да победи вездесъщото зло. **Освен епична история**, разгърната в рамките на пет глави, дузини екзотични локации, многообещаващ AI, система за ъпгрейдване на героя и дракона му, играта има и нов 3D енджин, използващ всички възможности на последния DirectX 7. Дали обаче прекалено голямото закъснение няма да се отрази неприятно на приема на тази иначе добра история? Дано черногледството ми да не се сбъдне!

**Cali**







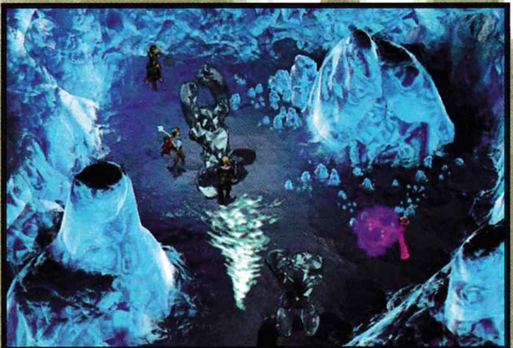


# ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

**Макар че безспорният RPG хит за 2000 г. е BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN (изненадващо ще е, ако остави на някой друг някаква преднина в жанра), INTERPLAY успяха да нанесат страхотно комбо на конкуренцията, изкарвайки на пазара почти в същото време ICEWIND DALE.** Тази игра беше ориентирана повече към екшъна, отколкото към куестите, заложи на бърз геймплей с много динамични и продължителни битки и на вадене на тонове скъпоценности от дълбоки подземия. Тя се превърна в утеха на разочарованите от DIABLO 2, а феновете на AD&D също нямаше как да я пропуснат. Всичко това, естествено, донесе куп пари на BLACK ISLE и INTERPLAY и предначерта съвсем логичния expansion. INTERPLAY обеща, а те имат навика да си спазват обещанията, че няма да чакаме много. Разширението HEART OF WINTER е насрочено за декември 2000/януари 2001. **Няма да се спирам** по-



подробно на първата част. Който иска, да прочете статията ми в MG #26 - там надълго и нашироко е описано какво представлява играта и как се играе. Ще се спра само на историята на оригинала, защото тогава не й отделих много място (добре де, никакво). Та значи става въпрос за нещо неоригинално и банално, в което се залага на вече до болка познатото, а не се измислят оригинални новости, които да предизвикват философски размисли. Героите ти са отегчени авантюристи, които по една или друга причина се оказват в малко рибарско селце, точно когато в съседен Калдъхар започват да стават странни неща. Сформира се спасителна експедиция, в която ти (естествено) взимаш участие. От там нататък следва много пата-кюта в търсене на един скъпоценен камък,



на някой, който може да ти каже какво да го правиш, и накрая - на The Big Bad Guy. В общи линии, това е. Не можах логически да свържа интрото с играта и понеже краят беше отворен, реших, че това ще стане в expansion-а. **Да, ама в действителност** новата история няма нищо общо с оригинала. Или поне така изглежда на пръв поглед. Започвате в Lonelywood (добре познат на тези, които са чели трилогията Icewind Dale). Варварски племена се организират около нов лидер с едничката цел да изравнят със земята десетте града в района. Защо, все още е мистерия - от BLACK ISLE казват само, че това е резултат от действията в предшестващата игра. Този expansion ще се играе като TALES OF THE SWORD COAST за BALDUR'S GATE. Тоест, цялата оригинална игра е достъпна, а продължението се играе след преминаването й и с вече опитните персонажи, които сте изградили. **Дойде време** да поговорим и за по-специфичните новости в HEART OF WINTER. От BLACK ISLE обещават доста неща за разширението. Като за начало - нови разделителности чак до 2048x1536, макар да се съмнявам, че в скоро време ще имаме под ръка машини, които да поддържат толкова висока детайлност. Вероятно единствената нова разделителна способност, на която ще може да се играе, е 800x600. Тя би трябвало да поукраси новите чудовища, които да са още по-големи. След BG2 не виждам накъде повече, обаче нека да почакаме и да видим. Изгледът е подобрен с OpenGL функции и позволява да се скриват периферните менюта и да се играе на цял екран. За улеснение на играча има клавиши, с които се посочват предмети по земята и врати. Подобно на BG2, ще има торба за скъпоценни камъни, папки за свитъци, а може би дори и възможност за употреба на две оръжия едновременно. Обещано е вече да има графа, която да показва колко бройки има от еди-кой си предмет в магазина или колко заряда остават в магическата пръчка. Очакват ни над 60 нови магии и над 80 нови магически предмета (виж приложенията). Всичко това ще намери място в над 30 часа игрално време, в които да достигнете новия experience cap - 2 900 000 xp. **Около героите** също се очертават особености. Няма нови класове и раси, но с качването на левъли се добиват уникални умения. Това засега не е потвърдено, но така или иначе има идея за нещо такова. Например, крадците да могат да правят повече щети от засада, да обезвреждат капани, без да излизат от сенките, или където има възможност за save




for half за тях да е save for no damage. Друидите да са със способността да се превръщат в елементали и животни и да са имунизирани срещу умора и болести. Песните на бардовете да имат ефекти като Remove Fear, Luck или дори Dispel Magic, както и да омайват врага. Рейнджърите да получават магии по-рано и да мразят още по-силно враговете в хода на играта. Паладините да не се разболяват или страхуват и също ще ползват магии по-отрано. **Може да не съм прав,** но HEART OF WINTER за ICEWIND DALE ще е повече от онова, което OPPOSING FORCE беше за HALF-LIFE или BROOD WAR за STARCRAFT, та ако ще и половината обещания да не намерят място във финалната версия. Остана да почакаме малко, а дотогава спокойно превъртете още веднъж BALDUR'S GATE 2 или деинсталирайте DIABLO 2 - не, не, по-добре направо го изтрийте!

**Христо Златарев (The Mask)**

**Това-онова за магиите в HEART OF WINTER:** Новите магии в разширението на ICEWIND DALE са над 60. Cloudburst, Mold Touch, Moonblade, Spike Growth, Storm Shell, Abi-Dalzim's Horrid Wilting, Whirlwind, Trollish Fortitude, Seven Eyes, Undead Ward, Wall of Moonlight, Mordenkainen's Force Missiles, Destruction, Thorn Spray, Blade Barrier, Smashing Wave са само някои от тях. Ето и нещо допълнително за тези, които са на ти с играта. -**{Beast Claw}**- атаката с голи ръце прави 2d4+2 damage + бонуси за сила 18/72 -**{Mold Touch}** - причинява инфекция, която нанася 4d6 damage в първия рунд, 3d6 във втория и т.н., докато изчезне -**{Moonblade}**- създава магически меч, който прави 1d12+4 damage и още 1d12 на Undead -**{Smashing Wave}**- мощна вълна, прави 4d10 damage на всичко по пътя си + 25% шанс противника да бъде вцепенен и 5% шанс да изпадне в безсъзнание **{Star Metal Cudgel}** - създава бухалка +4, която прави допълнителни щети 2d6 на неестествени противници -**{Thorn Spray}**- изстрелва конус от всякакъв вид бодли, който прави 2d6 damage на всичко по пътя си.

**Магически предмети в HEART OF WINTER:** Новите магически предмети в ICEWIND DALE: HEART OF WINTER са над 80. Ето някои от тях: Ring of the Will-o-Wisp, Vexed Armor, Feyr's Halberd, Icon of Power, Scepter of Tyranny, Ulcaster Academy Ring, Evil Spider Crusher of Doom, Amaunator's Legacy, Trollslayer, Bracers of Blasting, The Black Bow, The Blade of Bael, Daisy, Hellpick, The Lucky Scimitar, The Love of Black Bess, Pikeman's End, Reliance, The Staff of Eron, The Sword of Myrloch Vale, Tombsweeper, The Storm Bow, Pig's Eye...

# LASER QUEST CENTER

УЧАСТВАЙ В ЕДИН ЕКШЪН НА ЖИВО

**ТЕСТЪТ В LASER QUEST CENTER**

Екипът на Master Games има удоволствието първи да тества тази невероятна зала в София, наречена Laser Quest Center. Но всъщност нека ви разкажа за какво по-точно иде реч?! Това е първата по рода си зала в България и дано да не е последната. Ако досега сте играли на вашите PC-та Duke Nukem, Quake, Doom или някоя яка пуцаница от този род, то сега ще можете да го направите в реални условия и да се вживеете в ролята на истински звездни рейнджъри. Екипировката, с която ще бъдете снабдени, са лазерна пушка (бластер с лазерен мерник и светещ дисплей) и предпазна жилетка с датчици. В жилетката е вграден радиопредавател (модем), вързан към централния компютър на залата, който отчита в края на играта вашия резултат. На вашето пушкало имате и вграден дисплей. На него постоянно тече инфо за вашето състояние, като например за боеприпаси, броня, попадения, живот и т.н. Залата представлява голям лабиринт, в който битките могат да се провеждат отборно до 12 човека или всеки срещу всеки. Обстановката е крайно завладяваща, сякаш отивате на дискотека, а не на битка ;-). Пушеци, ултравиолетово осветление, специални ефекти и яка музика от филма Матрицата. Та като казах музика, се сетих, че не ви се забранява да донесете собствено CD на някой състав, който ви кефи, така че ако сте дошли цял отбор, купонът става здрав. А сега да ви разкажа набързо за нашето преживяване. След като се екипирахме и въоръжихме до зъби, ни беше проведен кратък инструктаж, който се състоеше в обяснение на основните правила и т.н. След това се впуснахме в лабиринта. В началото, да ви кажа честно, не бяхме особено въодушевени, но след като се разпръснахме из лабиринта почна да става полека-лека интересно. Тъй като всички бяхме от един отбор, решихме да играем всеки срещу всеки. В началото на играта, докато се ориентираме в непознатата обстановка, се случваше често да се блъскаме един в друг и да се получават разни комични ситуации. Едно със сигурност не трябва да правите, за да не изпаднете в нашето положение - да не тичате из лабиринта, защото рискувате да направите челен удар с някой от противниците или просто да налетите на някой несъществуващ коридор. Но след като поопознахме околната среда, нещата се промениха, въпреки че пак се случваше по някой инцидент, но слава богу жертви нямаше. В един момент нещата си дойдоха на място и направихме един истински екшън, в който прелитаха покрай нас инфрачервени лазерни лъчи, всеки гледаше да издебне жертвата си в засада или да порази в честен двубой, или пък да не бъде поразен от някоя мина. В крайна сметка след като времето ни изтече, всички излязохме малко замаяни и доволни от преживяното. Нашето общо мнение за залата е, че наистина си заслужава да се отиде и види веднъж, та дори и за много повече. Разглеждайки разпечатките от личните ни резултати, разбрахме истината за нас, а тя е, че просто сме най-добрите, с които можем само да се гордеем ;-). Но стига повече истини за нас - вие го знаете!!! Като за финал бих искал да ви кажа, че LQC заслужава десятката, и че съвсем спокойно вашите татковци, та дори и дядовци, могат да се включат в играта, защото според нас възрастова граница за нея няма.

Master Games



София, кв. Ив. Вазов /последна спирка на трамвай №1/
тел. за резервации: 953 1781






**Замисляли ли сте се някога кое бихте пожертвали? И в името на какво? Това е добра тема за размисъл - поупражнявайте малко сивото си вещество върху нея някой път! Но, хайде сега да не ставаме прекалено сериозни, че нали все пак тук говорим за игри и забавление. И още как... макар че SACRIFICE е нещо много повече от елементарно развлечение, с което да убием някой и друг час или живот - по избор, кой каквото си има излишно.**



Богове и магьосници

**SACRIFICE на SHINY ENTERTAINMENT е сред най-необичайните игри, излезли през 2000 г.** Тя не само изглежда фантастично, но и звучи така. Представена е изключително в 3D и предлага сравнително новаторски геймплей. По същество тя е праволинейна стратегия в реално време с известно RPG-развитие на героя, чиито постоянни битки понякога омръзват, но пък екшънът е крайно разнообразен и динамичен - и при сингъла, и при мултиплейъра. **Ако някой не е разбрал** или въобще не е чел предишната ми статия - playable character-ът тук е магьосник, който служи на своя (свободноизбираем) бог, като малко преди това е успял да се измъкне на косъм през времеви портал от своя загиващ свят. Цялата игра е структурирана около пет божества (Земя, Смърт, Небе, Живот, Огън) и всяко от тях определя заклинанията, които са на разположение: за привикване на създания, за атака, за подсигуряване с мана и прибиране на души. За да извикате някое създание, ви трябват души, а за да направите някоя магия, се нуждаете от мана. **Единствените ресурси** в играта са душите и маната. Започвате в началото с известен запас души, но в процеса на игра трябва да събирате нови от телата на мъртвите врагове. А начинът, по който става това, е сред най-впечатляващите неща в SACRIFICE. Със сигурност много пъти ще спирате играта, само и само да видите отблизо и подробно как най-напред някакво странно същество се телепортира от нищото, забива в безжизненото тяло странния си уред, напомнящ на бормашина, и после повлича "оживялото" създание. Маната от своя страна се възстановява много по-бързо, ако застанете в близост до фонтаните от мана, които са пръснати в околността. Обаче противникът също може да се възползва от тези фонтани, така че трябва да построите структура manalith, която пълни само вашата мана. За опериране на manalith-а имате нужда от животинки на име manahoar-и. Те препращат маната към вашия магьосник и колкото по-голям брой от тях ви служат, толкова по-бързо си възвръщате скъпоценната предпоставка за могъщи заклинания. Но за да спечелите битка, ви трябва много повече от manahoar-и, така че най-често имате само няколко от тези животинки, тъй като всяка ви струва душа - душа, която би могло да се използва за извикване на помогъщо създание. Желателно е да си защитавате manalith-а - чрез заклинанието guardian просто "прикачвате" към него някой по-силничък представител на вашата армия и го оставяте неизменно там. Тъй като душите са ограничен брой, налага се да намирате баланса между защитата на структурите и надеждността на армията ви. Самият процес на извикване на съществото не отнема време и това е едно от нещата, които правят SACRIFICE много бързо развиваща се игра. За да се доберете до успех на бойното поле, не е излишно да се въоръжите с представители на повече видове гадинки: летящи, за близък бой, за далекобойна атака... Можете да отнесете врага чрез числено превъзходство на войниците ви. Или чрез по-рационален вариант - обмислен микромениджмънт на разумен брой единици, впускане към чуждия олтар, принасяне в жертва там на някой от собствените зверове, постигане на оскверняване и окончателно побеждаване. Да, странно звучи, но свикнете ли веднъж (което никак не е трудно), забавлението е истински гарантирано. **За това се грижи най-вече уникалната графика.** Ярко оцветеният във фентъзи стил терен е с убийствена детайлност (забелязват се дори отделните листчета на цветенцата - при игра с Персефона; при Шарнел в кървавото небе се реят рояци мухи и комари). Навред щъкат невиждани същества. Богат е изборът на магьосници, с които можете да играете (имах известна доза скептицизъм относно начина, по който би могъл да се движи онзи змиеподобен тип с глава като на кобра, но откакто видях на практика как гладко и елегантно се плъзга сред тревите по полянките, направо паднах). И още: невероятно изглеждащи и страхотно озвучени магии и заклинания, изумителни преходи ден/нощ, смяна на времето, небе... Ах това фантастично небе, което непрекъснато се променя - човек има чувството, че нито за миг не спира да се движи. А падащите през тук-там разкъсаните облаци снопове слънчева светлина са наистина като знак от боговете - всъщност и техен любим прийом да привлекат вниманието ни, както ще ви бъде обяснено още в първия tutorial. Те са общо три и във всеки се разглеждат различни аспекти от оцеляването в божествените междуособици, така че горещо ви препоръчвам да ги изиграете. Въпреки относително високата си сложност, всичко в играта е олекотено и направено максимално интуитивно. Веднъж като раз





MG | PLATFORM: PC | RELASE: 11. / 2k | P/D: INTERPLAY / SHINY ENTERTAINMENT
GENRE: RTS | WWW: http://www.sacrifice.net

Не заради името или тематиката, но ви гарантирам, че в мига когато зърнете SACRIFICE, ще ви обхване върховното чувство на благоговение. За повече няма да имате сила. Защото това, което виждаме, е направо смазващо. Липсват ми думи, които да са в състояние да го опишат по приемлив начин. В превюто в MG #24 ви препоръчах да си представите възможно най-добрата графика. Сбърках! Това е невъзможно, защото няма база за сравнение - друга подобна игра не сме виждали.



берете как се прави нещо, след това го извършвате безпроблемно без да се замисляте и за миг. **Third-person** перспективата на SACRIFICE позволява приближение и отдалечаване на гледката върху зашеметяващите пейзажи и оригинално измислените им жители. Всичките предложени възможни магьосници шашкат окото с нещо и поне на мен ми трябваше доста време да реша с кой от тях предпочитам да играя. Повечето изглеждат като току-що излезли (или по-скоро изпълзели) от различни древни митологии, но къде повече, къде по-малко с комичен или войнствен привкус. Цялата кампания трябва да се изиграе с магьосника на име Eldred, а останалите са достъпни при игра на сценария или в мултиплейър. **3D engine-ът на SACRIFICE наистина прави чудеса.** Не само, че изкарва тази невероятна гледка на бял свят, но и оптимизира играта спрямо компютъра - направо няма да повярвате на каква антична щайга успях да я пусна! Но ако искате да се насладите максимално на всички красоти, желателно е да имате поне обикновена Riva. Е, има дребни проблемчета и понякога се забелязва как отделни полигони "мърдат" - ту се появяват, ту изчезват при приближаване или отдалечаване. Иначе магьосниците се движат през терена адски достоверно; пак понякога някои от животинките се "плъзгат" по повърхностите - но комай това са единствените кусури, които



могат да се намерят. На фона на всичко останало мисля, че просто нямаме право да издребняваме, да не говорим че SACRIFICE върви доста стабилно и не може да се похвали с букет от дразнещи бъгове, за разлика от повечето новоизлезли игри напоследък. **Звукът на играта е като от друга Вселена.** Всяко същество има характерни звуци - не само да демонстрира глас, но и при различните си действия. Различните магии са голям кеф: и визуално, и поради прекрасното им озвучаване. Можем да бъдем недоволни само от еднообразието в гласа на разказвача, особено след като чуваме непрекъснато досадното "Your creatures are dying!" по време на битката. Иначе голямо приказване пада в играта, да не говорим и че между всеки две мисии в кампанията боговете непрекъснато се дърлят за нещо. Саундтракът също е впечатляващ - дело на някой си композитор-светило, той е истинско произведение на симфоничното изкуство. Естествено, всеки бог си има собствена характерна тема. **Без значение** кой бог избирате, SACRIFICE се играе по един и същ начин. Управлявате вашия магьосник от third-person гледна точка с помощта на мишка и клавиатура, събирате души, лавирате ловко между мелетата и изричате заклинания, които представляват ключа ви към успеха. За целта имате три иконки долу вдясно, всяка от които ви дава достъп до всички възможни магии. Желателно е да се държите на разстояние от голямото меле, макар че докато не унищожат олтара ви нищо не е изгубено; ако животът ви стигне до нула, просто се връщате при него и след малко отново ставате жив и здрав магьосник, а не дух. Майката му е бързо да избирате подходящата формация на вашите създания (със задържане на бутона и избор на една от трите новопоявяващи се във всяка от четирите посоки възможности), като в случай че ви ги опукат, бързо бързо си "омагьосвате" новички. В началото работите с мишката, но в по-трудните битки по-нататък шорткътите стават задължителни. **За съжаление**, перспективата - колкото и страхотен поглед да дава върху пейзажа - не е много удобна за наглеждане какво ви става зад гърба. Затова се налага да разчитате на малката карта долу вдясно, която е доста информативна, но по-рядъчно ситна. **Не всичко** тече като по мед и масло в играта. Например, в началото нямате никаква опция за избор на ниво на трудност. Да не говорим, че колкото повече напредвате във вражеска територия, толкова по-бавно ви се пълни маната. И докато събирате душите на собствените ви загинали войници и извършвате заклинание, за да вземете и чуждите и ги препратите към олтара си, врагът не се наслаждава на гледката. Това всичкото отнема време, както се сещате, и противникът много по-лесно може да се докопва междувременно до "вашите" души. А, понесете ли веднъж големи загуби, няма връщане от безмилостния наклон, водещ към загубата на войната. **Кампанията на SACRIFICE** може да бъде преиграна многократно с гарантирано разнообразие, тъй като е възможно да се съюзявате с всеки от петте богове. Освен това имате възможност да променяте страната си между мисиите и така да накарате конфликта да се разгори с пълна сила. В зависимост от решенията си получавате различни мисии и вариращи комби-



нации от магии и същества. Тази гъвкава структура заедно с интересната история прави изиграването на кампанията задължително. В skirmish можете да играете срещу до трима геймъра или компютърни опонента, като определяте началните параметри и избирате от множеството карти. При мултиплейъра вашият магьосник придобива опит като се бие, а опитът определя достъпа до нови заклинания. Освен стандартния режим, има и други, при които например целта е да се опукат най-много противници или да се съберат най-голям брой души. **SACRIFICE поддържа online** игра и разполага с мощен редактор на карти - Scapex, с който лесно си правите каквото ниво си искате в пълно 3D.

CALI

Истина е, минава малко време, докато възприемете системата на управление и начина на игра. Но свикнете ли веднъж, няма да искате да оставите SACRIFICE. Не току-така повечето геймърски сайтове ѝ дадоха оценки между 98 и 100/100. Определено си заслужава хвалбите, повярвайте ми...

**PC Win: '95 / '98 / ME / 2k**
**MIN.:** P II 300, 64 Mb RAM, 4xCD, 3D Acc.
**OPT.:** P II 450, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Acc.
Ускорител 3D: ДА; Мултиплейър: 1-4
**Оценка 10/10**

# RAINBOW SIX COVERT OPS ESSENTIALS

**Още с излизането на първата RAINBOW SIX производителите RED STORM разбраха, че са направили хит и, както си му е редът, веднага се заеха с подготовката на продължение. Сега то е факт. С появата си на пазара RAINBOW SIX: COVERT OPS ESSENTIALS отново грабна вниманието на геймърското братство. Има защо! Това не е просто опит да се поспечели още някой лев/долар от добра идея, а игра, която наистина си заслужава парите. Старите грешки са оправени и не са допуснати нови - голяма рядкост сред продълженията на хитове!**





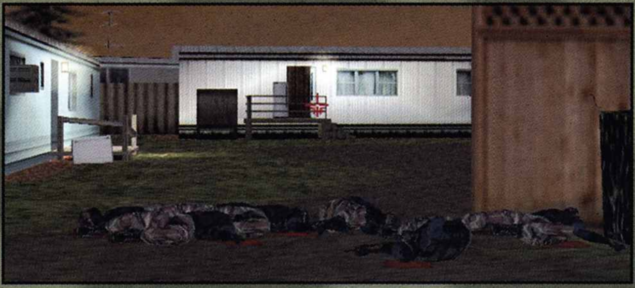
**Предишната RAINBOW SIX** започна да жъне световни успехи преди около година, веднага след като излезе официално. Тя се оказа уникална със своя геймплей. За тези, които не са се сблъсквали с първата част: става дума за антитерористичен отряд, чийто командир е геймърът. Задачите са разнообразни - от спасяване на заложници до убийства на мафиотски босове, залавяне на крадци и други злодеи. Характерното е, че от играча се изисква не само точна ръка, но и зрял разсъдък. Половината мисия се състои в избор на тактиката, на хората, които да участват в операцията, и на техните оръжия. Предимство е, че геймърът не е сам срещу всички, а има куп помощници, които са не по-малко подготвени от него, но ги управлява компютърът. RAINBOW SIX впечатлява с реалистичността си, макар че това обикновено е нож с две остриета. На някои се харесва, на други - не. Феновете на QUAKE 3 например тук просто няма какво да намерят и им става скучно още в началото, доколкото трябва да влагат повече мислене, отколкото бързина в ръцете. **Музиката е първото** нещо, което впечатлява, щом пуснете RAINBOW SIX: COVERT OPS ESSENTIALS. Музикалният фон отлично пасва с идеята, която трябва да събуди играта у вас. Мигом си личи - доста труд е хвърлен по нея! При това е в .wave формат и спокойно може да си я слушате отделно. Мелодиите предварително ви подготвят за битката със злодеите, от които гъмжи във всички мисии. **COVERT OPS** започва с интро, правено с графичния енджин на самата игра, което ни най-малко не попречи да му се насладите. В него подробно е показано минаването на първата мисия от сингълплейъра. Става дума за самолет, паднал в Боливия, който вие трябва да спасите от партизаните. Може и да не съм прав, но за мен тази начална мисия сякаш е най-трудната в цялата игра. Единственото нещо, което би ви било от полза в нея, е да сте професионален антитерорист, но надали сред хората, четящи тези редове, има такива. Предупреждавам: COVERT OPS е страхотно трудна игра, в която наистина се налага да мислите. А, ако вече сте решили да опитате уменията си, разполагате със стабилен брой мисии. **Ще ми се да вметна нещо.** Някои колеги се мъчат да принизят играта заради малкото мисии. Не им вярвайте! Да, мисиите са девет, но всяка от тях може да бъде изпълнена по няколко начина. Можете да избиете терористите сам, да превземете дадена сграда, да спасите заложници, да обезопасите даден район и т.н. Да, в сингълплейъра има само три мисии, обаче хич не си въобразявайте, че ще ги минете за пет минути (освен ако не играете с чийт за безсмъртие). **Във всички задачи** фигурира едно хубаво нещо - прецизната графика. За да я видите в оптималния й вариант, ви трябва доста добра машина, но ако не разполагате с подобна екстра, спокойно изключете някои елементи от изображението и ще намалите чувствително изискванията. Дори при сравнително приемливия вариант, който аз използвах, всичко прилича на виртуална триизмерна приказка. Същински войници с отличаваща се екипировка и всякакви нашивки, пагони и надписи, които се четат без проблеми. В мисиите под открито небе се открояват стотици елементи от детайлния пейзаж. Преживяването е неповторимо - все едно сте истинска барета! Крайно интересно изглеждат дупките, които оставят куршумите и кръвта, течаща от убитите врагове. А понякога и от вас. Няма грешка! Щом ви застрелят, запазвате гледната си точка. Не можете да извършите каквито и да било движения и бавно се свличате на земята, но виждате как наоколо се образува локва кръв. Това направо е разбиващо! Неповторимо! Шапка свалям на RED STORM за идеите, които са въвели в графиката на RAINBOW SIX: COVERT OPS ESSENTIALS. **Сега обаче** нека да навлезем и в самата игра. Разполагаме с три варианта. При обикновената тренировка подробно и бавно ви се разяснява какво точно и кога трябва да правите. Редицата тренировъчни мисии, които се появяват по-късно и са като истински, определено помагат. При втория начин на игра, custom mission, играчът избира точно коя мисия да играе, определяйки и голяма част от ситуацията. Всеки може да е сам срещу всички, да спасява терористи, да обезопасява даден район или да участва в ред други омиротворител





MG PLATFORM: PC; PSx RELEASE: 11. / 2k P/D: RED STORM / RED STORM
GENRE: ACTION WWW: http://www.rs-covert-ops.com





ни задачи. Регулира се и броят на терористите. В една мисия той например варира от 5 до 50, така че спокойно можете да започнете с по-малко противници, а накрая да се пробвате и срещу всичките 50. Третият игрови начин, най-трудният, е single player. Мисиите се усложняват, а броят на терористите не е контролируем. И тъй като тези мисии са само три, което определено е малко за игра с претенции да стане хит, това вероятно ще рече, че към тях ще се появи и expansion pack... **Ако на някого COVERT OPS му се стори лесна**, което никак не изглежда вероятно, добавени са и три нива на трудност. След най-лесното следват Ветеран и Елит, в които наистина трябва да хвърлите доста пот. Вече знаете, всяка мисия започва с брифинг, на който шефовете разясняват цялостната ситуация. Показват в коя точка на света ще се действа, какъв е проблемът и какви са терористите и техните искания. Цялата тази информация в никакъв случай не е излишна - не само защото внася достоверност в COVERT OPS. Съобщават ти наистина всичко, дори метеорологичните условия. После компютърът те пита дали искаш да използваш плана, заложен в играта, или ще съставиш своя собствена стратегия. Ако се съгласиш с помощта на компютъра, определено бъркаш - заложената в него информация не е нищо повече от random-подбиране на всички войници. В такъв случай най-често губиш не по своя вина, а заради некадърността на колегите си. Много по-човешко и по-геймърско е сам да се справиш с тактиката или поне да внесеш промени във въведените в началото. Твой проблем е да избереш стартовия състав на своите бойци за справедливост! **Разполагаш** с общо 30 жени и мъже. Е, разбира се, преобладават представителите на силния пол, което обаче изобщо не ги прави по-добри. Както си е в живота, жените са по-леки, по-пъргави и се промъкват по-успешно зад гърба на врага, за да го обезвредят безпроблемно. Войниците са разделени на групи, в зависимост от уменията и длъжностите, които заемат. Най-голяма (15 души) е групата на щурмоваците (asault), разполагащи с по-тежичките оръжия. Снайперистите са 5, сапьорите - 4. Задачата на четиримата recon-а е да нападат в гръб и по най-тихия начин да се измъкват. На разположение на геймъра са и двама специалисти по компютърни технологии и електроника. Войниците ви са от различни държави. Има американци, немци, англичани, японци, както и една гъркиня, към която лично аз имам специално отношение. Естествено, цялата тази казарма не може да вземе наведнъж участие във всяка мисия, затова подбирате кой кога ви е нужен. За всяка задача се избират средно между 1 и 8 човека, в зависимост от условията й. В помощ при избора ви е многобройната информация, вървяща зад името на всеки от антитерористите. Освен стандартните показатели (здравина, сила, бързина и т.н.), има и обширни досиета на подопечните ви. Така например лесно се досещате, че един крайно едър американец трудно ще се справи успешно с мисия, която изисква бързина и тишина. **Щом вече сте подбрали** необходимия екип, трябва да му предоставите и снаряжение. Всеки ваш антитерорист поема върху себе си четири неща, разделени на две оръжия и два предмета. За главно оръжие избирате от 20 карабини, помпи, автомати и снайпери. Можете да им слагате заглушители или да ги комбинирате. Или около половината отряд да носи автомати, а другата половина - помпи. Въобще има пълна свобода на избор. Като цяло обаче трябва да запазите професията на войниците си. Не е никак подходящо да давате на снайперист автомат, както е и неприемливо да връчите снайпер на кой да е (да не кажете, че не съм ви предупредил!). Като второ оръжие можете да изберете един от осем пистолета. Пак решавате дали той да е със заглушител или без. При избора на двата предмета разполагате с още по-дълъг списък. Баретите ви търпят всякакви снабдителни прищявки: гранати, заслепителни бомби, куфарче с инструменти за обезвреждане на аларми, капани, бинокъл, както и уред за засичане на пулса. Избирай каквото щеш, но до две! **След натъкмяването** на екипировката, преминавате към тактиката. Тъй като сте спец по антитероризма, трябва да разделите отбора си на четири групи (синя, червена, жълта и зелена). Всяка от тях трябва да си има командир, когото вие командвате. Тъй като всяка се придвижва по различен начин, вие определяте как точно трябва да се развива действието. Заповядвате например на синята група да обезопаси вратата, после на зелената - да я разбие, червената да влезе и така постепенно да се придвижвате, пазейки си гърбовете взаимно. **Ако вече сте се наплашили** от всички тези настройки, не забравяйте, че те могат да се избегнат цялостно или частично с натискането само на едно "yes" малко преди това. Половината от удоволствието от COVERT OPS обаче е в изготвянето на плана. По този елемент от играта трябва наистина много да се мисли и да се съобразява, но именно това я прави хубава и заслужаваща внимание.

Svetlinko







**RAINBOW SIX: COVERT OPS ESSENTIALS е игра, която въплъщава в себе си и характерните елементи на 3d shooter-а, и мисленето при стратегиите. Това определено е заглавие, което заслужава особен интерес. Единствено нейната убийствена трудност ми пречи да й поставя максималната оценка!**

**PC Win: '95 / '98 / ME**
**MIN.:** P II 233, 64 Mb RAM
**OPT.:** P III 700 , 128 Mb RAM
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: 1-16
**Оценка 9/10**

*забавни, смели и чаровни корсари*

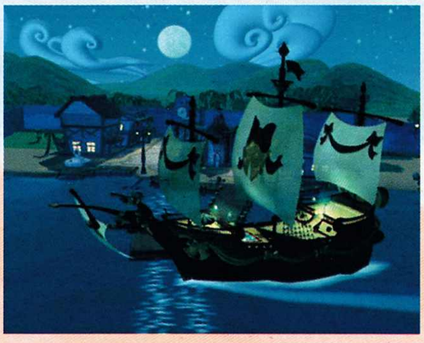
# MONKEY escAPE from ISLAND

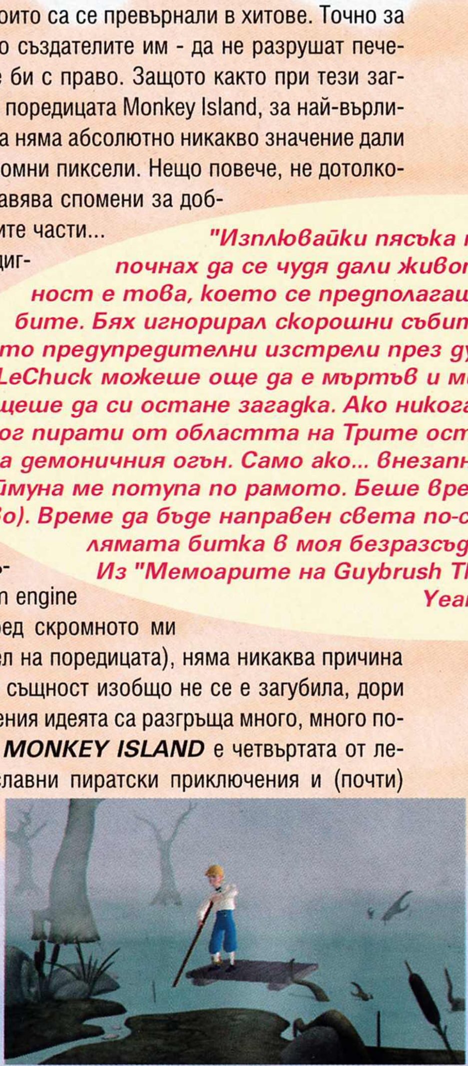
***Здравейте всички вие, които желаете да поемете по безразсъдния път на пиратството! Сигурни ли сте, че знаете какво искате или че искате точно това...?***

***QUAKE, ZELDA, MARIO*** например са игри, които непрекъснато се развиват и променят, но въпреки това държат да запазват най-характерните си белези, благодарение на които са се превърнали в хитове. Точно за това внимават адски много създателите им - да не разрушат печелившата формула. И може би с право. Защото както при тези заглавия, така и най-вече при поредицата Monkey Island, за най-върлите и стари фенове на играта няма абсолютно никакво значение дали насреща им се блещят огромни пиксели. Нещо повече, не дотолкова перфектната графика навява спомени за доброто старо време на първите части...

*"Изплювайки пясъка на Monkey Island, започнах да се чудя дали животът на могъщ пират всъщност е това, което се предполагаше, че трябва да бъде според хвалбите. Бях игнорирал скорошни събития, които трябваше да прозвучат като предупредителни изстрели през душата ми... А, само ако бях избрал друг път, LeChuck можеше още да е мъртъв и мистерията на Изключителна Мощ на обидите щеше да си остане загадка. Ако никога не бях взел меч в ръката си, наливащите се с грог пирати от областта на Трите острова нямаше да бъдат заплашени от силите на демоничния огън. Само ако... внезапно покритият с козина пръст на позната маймуна ме потупа по рамото. Беше време. Време да бъде спрян LeChuck (отново). Време да бъде направен света по-сигурен за пиратите. Време за най-голямата битка в моя безразсъдно авантюристичен живот."*
*Из "Мемоарите на Guybrush Threepwood: The Monkey Island Years"*

Именно заради това се надигнаха оплаквания още при излизането на THE CURSE OF MONKEY ISLAND. Не ми се мисли какво биха казали сега същите геймъри, след като видят триизмерния енджин - почти същия като оригиналния Grim engine от GRIM FANDANGO. Според скромното ми мнение (на голям почитател на поредицата), няма никаква причина за тревога. "Маймунската" същност изобщо не се е загубила, дори напротив - по трите измерения идеята са разгръща много, много по-добре:). ***ESCAPE FROM MONKEY ISLAND*** е четвъртата от легендарната поредица за славни пиратски приключения и (почти) безгрижни дни под яркото слънце на Карибите с главен герой Guybrush Threepwood, мечтаещ си да се превърне някой ден в могъщ пират. Няма начин поне да не сте чували за неговата темпераментна и единствена любов - Elaine Marley, по настоящем губернатор на Melee Island и повишена в ранг госпожа Threepwood. При завръщането си след своя тримесечен меден месец двамата установяват, че губернаторката е била обявена за загинала в морето и нейните вещи и резиденция са били иззети от държавата. На всичкото отгоре на хоризонта се появява зъл политик, опасен кандидат за поста, имащ голям шанс да успее с обещанията си за безплатен грог. Но това съвсем не е всичко. За капак на кашата цъфва още и някой си Ozzie Mandrill, австралийски земевладелец, който изкупува всичката земя в областта на Трите острова - подпомогнат от мощта на своите страховити обиди, тъй като си е поставил чудовищната цел да отърве Карибите и от последния пират, като ги превърне в нещо като лигаво паркче за семейни забавления. ***И така, нашите герои*** трябва все отнякъде да тръгнат да разплитат цялата бъркотия. Като за начало налага се двамата да се справят с пиратите, тръгнали да ги вземат на абордаж, а след стъпването си на твърда земя Guybrush трябва да спре топовната стрелба по резиденцията на Elaine, да събере екипаж (я, това май става класика в пиратския жанр, определено и преди ни се е налагало да се справяме с подобна задача) и да отплава за остров Lecre, за да говори с адвокатите на бащата на Elaine за документалното оформяне на факта, че тя все още някак си е жива. ***Триизмерната графика*** представя по очарователен начин познатите ни пейзажи на островите, като създава абсолютно чувство на съпричастност към събитията. Всичко е изрисувано в познатия стил, подобен едновременно на илюстрации в комикс и карикатури. Нищо основно не се е променило, просто всичко е станало много по-красиво, живо и интерактивно. Звездите греят в небето по-ярко от всякога, облаците са все така сладурански, морето се плиска като живо... А как горят факли, свещи и огньове, не можете да си представите - изглеждат по-истински от наистина. ***Отново си имаме*** любимата щипка пиратски хумор, който дава "солта" на играта - какво ли щяхме да правим без чаровните забележки на Guybrush за всичко, което се сетите - от философските му обобщения за живота до хапливите коментари за търкалящите се навред кога екзотични, кога меко казано гнусни артикули. Цялата игра може да се похвали с адски свежо чувство за хумор, и то съвсем не е ограничено в пиратските представи за света. Например Voodoo-дамата обясня-





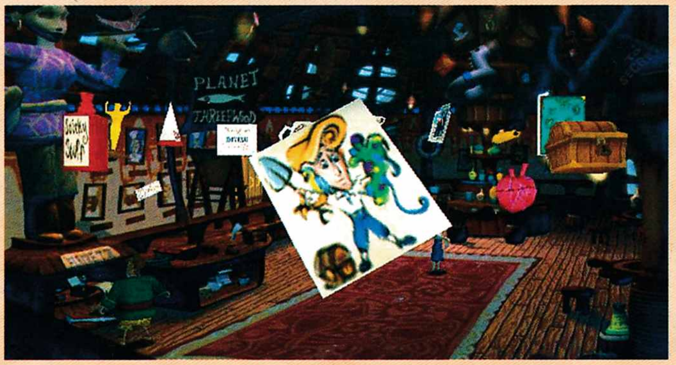




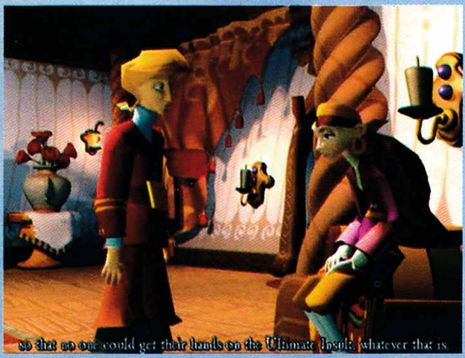

MG PLATFORM: PC RELASE: 7.11. / 2k P/D: LUCAS ARTS / LUCAS ARTS
GENRE: ADVENTURE WWW: http://lucasarts.com/products/monkey4

ва как има сключен договор с LUCASARTS за участие в поне пет части на MONKEY ISLAND. Guybrush пък (който вече се казва Marley-Threepwood - по съпруга:)) класифицира една вуду-маска като 4Dfx VoodooMask6 (без да става ясно дали това е скрита реклама на известната фирма, във всеки случай играта поддържа и други chipset-и). ***Що се отнася до геймплея,*** който не е превъртал GRIM FANDANGO, ще бере доста ядове, поне докато свикне в началото. Нужни са малко упражнения - и със самото управление, и с боравенето с инвентара. Управлението е със стрелките и подобно на предишните части излизат командни редове с възможните действия. Както и в играта с главен герой - пътническият агент на смъртта, изключително важно е да се следи движението на главата и очите на героя - той доста еднозначно се зазяпва във всичко, представляващо интерес. Възможни са два типа движение: относително спрямо героя и относително спрямо камерата. Първото се приема по подразбиране. Ако обаче сте търсачи на силни усещания и на компютърния екран, владеете спонтанните си приливи на гняв и не съществува пряка опасност за домашното ви PC, тогава





може да изпробвате и второто. Иначе камерата е поставена много добре и сменя предварително фиксираната гледна точка, само когато е наистина необходимо, без да прави излишни разходки напред-назад. Единствената ми забележка е относно най-далечния изглед върху героя - тогава просто не личи накъде е обърнат с лице и често се налага да направи един-два оборота около оста си, докато човек си изясни накъде да го придвижи, за да тръгне в желаната посока. А понякога ще трябва и да давате бавничко на заден ход, за да видите отново твърде бързо изчезналата опция да направи нещо... М-да известна доза търпение никак няма да ви е излишна, още повече че това е приключение, изискващо доста мислене, и докато не си го измислите сами, няма да мръднете и на сантиметър. Феновете на динамичното развитие на действието, които не обичат да четат мнооого дълги диалози, просто нека пропуснат. ***Загадки, естествено,*** има, и то доста. Не са нерешими, но за разлика от повечето други игри, не са така очевадни и са наистина оригинални. Спокойно обаче - когато ви изпушат нервите, минавате към изпитаната система "пробвай всичко, което имаш, върху всичко, което може да се използва с нещо" и ще получите решението. И сто на сто ще се изненадате:). ***Вероятно*** си спомняте особената система за водене на битки, зависеща от цветистостта на ругатните и най-вече от




*А, иначе забавлението е стопроцентово гарантирано. Пригответе се за много море, слънце (звезди), интриги, загадки, романтика... И маймуни, разбира се! Закъде без тях?*

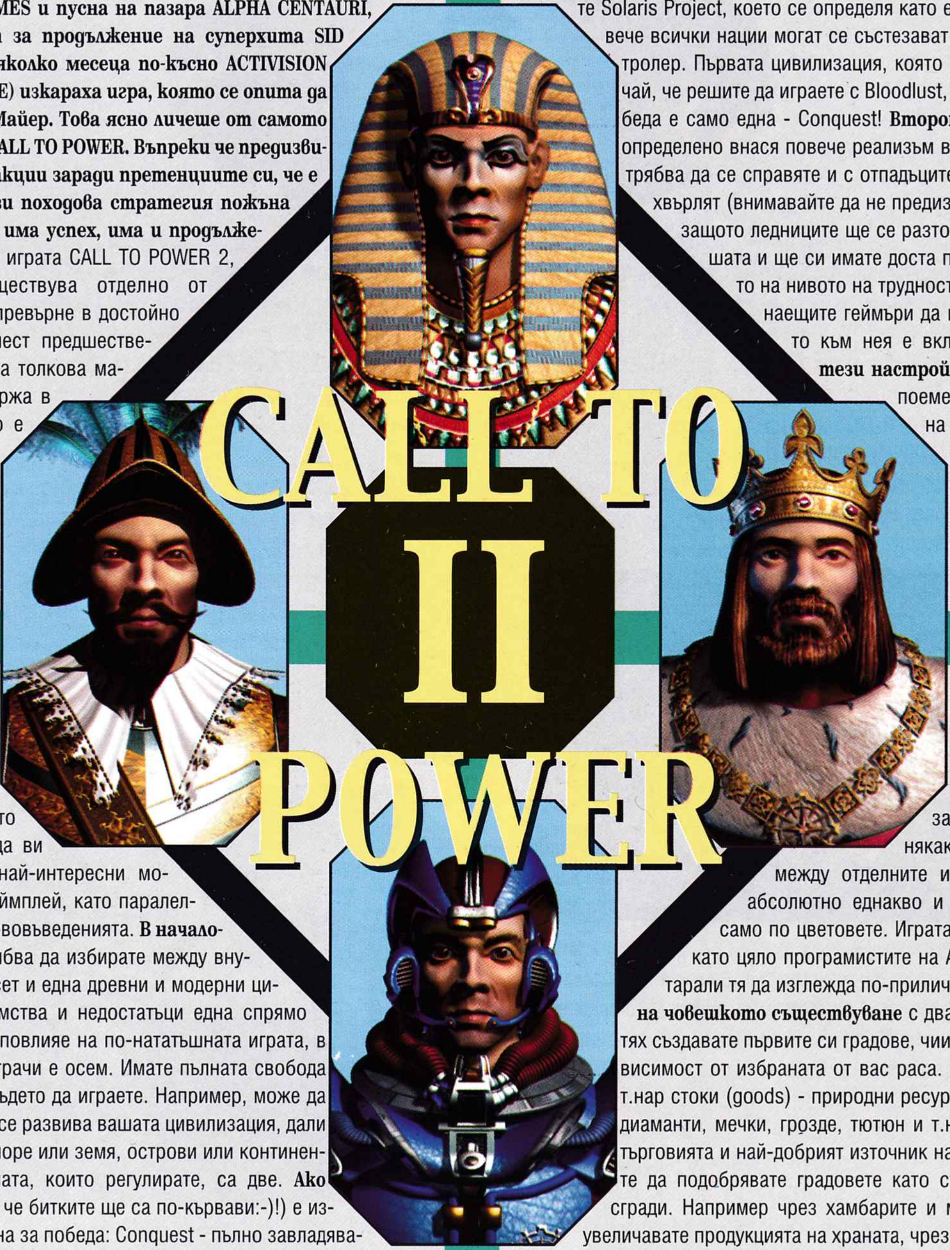
намирането на подходящата рима за затваряне устата на противника. Ако сте играли THE CURSE OF MONKEY ISLAND, имате голямо преимущество при ориентирането в огромните списъци възможни отговори - някои от тях се повтарят дословно в ESCAPE FROM MONKEY ISLAND! Още в самото начало виждаме интересна модификация на този начин за изясняване на отношения - вместо с мечове и остри реплики, битката се решава чрез здраво ръкостискане (нещо като канадска борба) и размяна на римувани словоизлияния. ***Озвучаването е*** перфектно - както винаги, едва ли друга игра може да се мери в това отношение с поредицата Monkey Island. Гласовете са истински, автентични и същевременно карикатурни, даващи толкова много живот на собствениците си, колкото и най-съвършената графика не би могла. В интерес на истината героите не могат да се похвалят с астрономически брой полигони, но за сметка на това са чаровни и забавни, което ги компенсира стократно. Музиката следва строго традиционните ритми на легендарната карибска мелодия, навяваща атмосфера на море и плажове... Даа, има място къде да помечтае човек:). Както и преди, съдбоносните моменти и събития са подчертани със специален акомпанимент. ***Дотук сякаш*** всичко изглежда почти перфектно. Можеше да бъде и нататък, но не е. Защото, за огромно съжаление, и тук го има пољха на най-зловещите призраци в игровия виртуален бранш - бъговете. ***На мен лично*** не ми се е случвало нищо повече от едно странно зацепване (насред среда-



та на стаята!?), от което нямаше мърдане ни напред, ни назад. Единственият изход беше load от най-близкия save, но се появи информация за много по-сериозни неща: забивки на цялата система; невъзможност за избор на някои реплики; "незабелязване" на обекти, с които определено трябва да се оперира (при покъсно минаване оттам проблемът изчезна от само себе си); забавяне или забързване на героите при преходи към кът-сцени или по-сложни вградени анимации. Нищо кой знае колко фатално, но все досадни неща. Неща, които можеха да ни бъдат спестени. Дано скоро да излезе някой и друг patch, с които от LUCASARTS да ни се "извинят" за проблеми от подобен характер. Не, че е страшно необходимо, защото новата MONKEY ISLAND е шедьовър като предшествениците си... Просто така би било редно.

**Cali**

**PC Win: '95 / '98 / ME / 2k; DirectX 7.0a;**
**MIN.:** P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 4Mb 3D Acc
**OPT.:** P II 266 , 64 Mb RAM, 16 Mb PCI/AGP/OpenGL 3D Acc.
**Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ**
**Оценка 9/10**




## Цивилизация от Втората вълна

**Има ли геймър, който поне да не е чувал за култовата игра SID MEIER'S CIVILIZATION (1991) на MICROPROSE? Тя спечели голям кръг от почитатели и бе последвана от доста успешно продължение през 1997. Първата част влезе в класацията на сто и петдесетте най-добри игри изобщо. По стечение на обстоятелствата обаче преди около година и половина Сид Майер (главният дизайнер и на двете части) напусна MICROPROSE, създаде своя фирма FIRAXIS GAMES и пусна на пазара ALPHA CENTAURI, обявявайки този продукт за продължение на суперхита SID MEIER'S CIVILIZATION 2. Няколко месеца по-късно ACTIVISION (по поръчка на MICROPROSE) изкараха игра, която се опита да узурпира сериите на Сид Майер. Това ясно личеше от самото ѝ заглавие - CIVILIZATION: CALL TO POWER. Въпреки че предизвика доста отрицателни реакции заради претенциите си, че е продължение на CIV 2, тази походова стратегия пожъна своя успех. А там, където има успех, има и продължение.** Сега ACTIVISION пускат играта CALL TO POWER 2, чиято цел е да просъществува отделно от Civilization-сериите и да се превърне в достойно продължение на своя злочест предшественик. **Трудно е да се пише** за толкова мащабен продукт. CTP 2 съдържа в себе си много неща, които е невъзможно да се опишат в рамките на една статия. Играта обхваща историята от древността до не толкова далечното бъдеще. Първият въпрос, който можем да си зададем, е какво ново предлага CALL TO POWER 2 в сравнение с първата част? Абсурдно е да се отговори на този въпрос още в самото начало, но ще се опитам да ви представя най-важните и най-интересни моменти от играта и нейния геймплей, като паралелно с тях ще споменавам и нововъведенията. **В началото** на CALL TO POWER 2 трябва да избирате между внушителния брой от четиридесет и една древни и модерни цивилизации. Те нямат предимства и недостатъци една спрямо друга и изборът ви няма да повлияе на по-нататъшната играта, в която максималният брой играчи е осем. Имате пълната свобода в определянето на терена, където да играете. Например, може да нагласите климатът, в който се развива вашата цивилизация, дали на картата да преобладава море или земя, острови или континенти и т.н. Най-общо правилата, които регулирате, са две. **Ако Bloodlust** (това не означава, че битките ще са по-кървави:-)!) е изключено, имате четири начина за победа: Conquest - пълно завладяване на враговете; World Pace - сключване на съюз с всички държави и установяване на световен мир (в днешно време май това е невъзможно); High Score - играчът с най-много точки в края на играта печели; Science Victory - един нов начин за победа, който авторите са въвели във втората част. В центъра на това условие за победа стои устройството Gaia Controller, което доставя безгранични запаси от енергия. Контролерът отваря врата в пространството към град-утопия, в който няма престъпления, няма бедни и богати, няма конфликти. За да постигнете това невероятно нещо, трябва да си пробиете път през различните науки в т.нар. Technology Tree и да изследвате проектът Gaia Controller. След това построявате Solaris Project, което се определя като едно от Чудесата на Света, и вече всички нации могат се състезават в откриването на този контролер. Първата цивилизация, която го построи - печели. В случай, че решите да играете с Bloodlust, тогава възможността за победа е само една - Conquest! **Второто правило** е Pollution и то определено внася повече реализъм в играта. Когато е включено, трябва да се справяте и с отпадъците, които вашите градове изхвърлят (внимавайте да не предизвикате глобално затопляне, защото ледниците ще се разтопят, океаните ще залеят сушата и ще си имате доста проблеми). При определянето на нивото на трудност е препоръчително за начинаещите геймъри да изберат най-ниската, защото към нея е включен tutorial. **След всички тези настройки** вече спокойно може да поемете по дългия и походов път на изграждане и развиване на вашата цивилизация - от 4000 г.пр.н.е. чак до 2300 г.сл.н.е. **CALL TO POWER 2** използва енджина на първата част, но с малки подобрения. Можете да превключвате на резолюция 800x600 и 1024x768. Единиците са много по-добре оформени и по-детайлни. Недостатък за мен лично е, че няма поне някакво базисно разграничение между отделните империи. Всички изглеждат абсолютно еднакво и могат да бъдат различени само по цветовете. Играта не използва ускорител, но като цяло програмистите на ACTIVISION доста са се постарали тя да изглежда по-прилично. **Стартирате в изгрева на човешкото съществуване** с два заселника (settlers) и чрез тях създавате първите си градове, чиито имена се определят в зависимост от избраната от вас раса. Добре е да се строи около т.нар стоки (goods) - природни ресурси или животни - например диаманти, мечки, грозде, тютюн и т.н. Те са основен елемент в търговията и най-добрият източник на пари за империята. Можете да подобрявате градовете като строите в тях най-различни сгради. Например чрез хамбарите и мелниците (Granary и Mills) увеличавате продукцията на храната, чрез градските стени (City Walls) укрепвате защитата им, а с театрите (Theatres) правите вашия народ по-щастлив. Когато обаче броят на селищата нарастне, става наистина много трудно да обръщате внимание на всеки град - да го предпазвате





PLATFORM: PC; MAC RELASE: 20.11. / 2k P/D: ACTIVISION / ACTIVISION
GENRE: TURN-BASED STATEGY WWW: http://www.activision.com/games/ctp2

от бунтове, да държите хората си щастливи и да внимавате да не умрат от глад. Затова, за улеснение идват на помощ компютърните кметове. Просто ги включете там, където искате, и няма да имате проблеми. Ако имате късмет, току-виж сте построили град под водата или в космоса и сте установили близки срещи от третия вид :-). **С течение на играта** изследвате различни науки. Те са разпределени в Technology Tree и са взаимно свързани, т.е. изучаването на една дава възможност за научаването на друга наука. Благодарение на тях строите нови сгради и единици, назначавате нови правителства и т.н. Но особено интересното е, че създавате Чудеса на Света - абсолютни върхове на човешките постижения. Става дума за необикновени сгради, които дават различни бонуси, в зависимост от това какво точно представляват. Например Великата китайска стена, създадена да пази държавата от варварски нападения и от други чужди набези, е невероятно постижение на военната защита. В CALL TO POWER 2 тя притежава именно такава роля. Всяко чудо е уникално и може да бъде създавано само от една нация. Но ако е нападнат или превзет град, в който е построено такова Чудо на Света, има опасност то да бъде разрушено и неговите преимущества да се загубят завинаги. Съществуват и така нарече-



ните Невероятни постижения (Feats of Wonder), които дават временни бонуси. Ако например първи обиколите по вода целия свят, имате за известно време предимство над съперниците ви в движението по вода. В играта такива постижения могат да се срещнат при изследването на света и на различните науки, във военните завоевания и в конструкцията на сгради. **Из картата са разхвърляни** различни останки от предишни империи. В тях ви очаква или някакво богатство, или смърт. Влизайте на собствен риск :-). Например войските, които все още не могат да изоставят своя предишен дом и обитават тези руини, когато ви срещнат и са впечатлени от постиженията ви, може да поискат да се присъединят към вас. Тук-там се натъквате и на някой изоставен, но непокътнат и все още годен за обитаване град. Знаейки колко примамливо е това за вас, варварите често устройват капани в подобни руини. Тогава трябва или да бягате, или да се биете. За да улеснявате развитието си, с необходимата наука земята под вас може да се подобрява



чрез строенето на т.нар. tile improvements. Чрез тях я преобразувате в какъвто вид си искате, строите пътища, мини, укрепвате границите и т.н. **Единиците** в играта са шейсет и девет!!! Към тях са добавени и някои нови възможности за контролиране. Когато една от армиите ви (максимум по дванайсет души) най-накрая влезе в битка, на екрана изкача ново прозорче, на което се показва сражението. За съжаление, наблюдавате безучастно цялата битка, чийто край се определя от различните показатели на единиците или от терена, на който се намират. Дали ще избегнете някои кръвопролитни сражения, зависи от дипломатическите ви умения в преговорите. Вече водите разговори с по-усъвършенстван изкуствен интелект, който освен в политиката е доста силен и в действията си на стратегическата карта. (AI-то е едно от най-добрите качества на CALL TO POWER 2). Можете да предлагате, изисквате, заплашвате и сключвате договори с всяка от цивилизациите. Но дори и на най-ниската трудност тази работа е предизвикателство. **Интерфейсът** е чисто нов, интуитивен и удобен. Самата карта на света е променена. Към нея са включени куп опции - дава ви много по-добър поглед над нещата като показва или изключва единиците, търговските пътища, градовете, както и границите.





Добро хрумване е да се въведат очертания на териториите. Така все пак знаете до къде се простират владенията ви, което е от полза по време на война. Отново на разположение е безценният помощник, указател и информатор The Great Library (Голямата Библиотека), където има подробно описание на всяко нещо от играта - единици, науки, сгради, Чудеса на света, правителства, концепции и т.н. и т.н. Освен информация за предназначението им, описано е и историческото им значение във времето. Ако не друго, това поне ни научава малко на история :-). **Музиката** към играта, записана в аудиоформат и в стил Вангелис (Vangelis), направо е нещо страхотно. Цели единайсет парчета, които с удоволствие могат да се слушат и отделно! Именно те до голяма степен допри-



насят за приятната атмосфера, витаеща из CALL TO POWER 2. За съжаление, не мога да кажа толкова добри думи и за звука, който след известно време игра започва да ви се струва досаден и монотонен. Липсва екстрата 3D саунд. **Към стандартната** солова кампания ACTIVISION са добавили и три сценария за по-напреднали играчи: Alexander The Great, The Magnificent Samurai и Nuclear Detente - едни базирани на действителни исторически събития, а други просто измислени. Във всеки от тях се задава поредица от задачи, които трябва да изпълните, за да завършите като победител. **Включен е едитор** за създаване на изцяло ваши карти. Играта поддържа мултиплейър с възможност за TCP/IP, IPX и LAN връзка до четири играча. Не съм сигурен доколко е приложимо това на практика, тъй като за изиграването на една мултиплейърна партия са нужни мнооого часове. **Програмистите от ACTIVISION са си свършили работата както трябва. Въпреки че тук там се забелязват някои бъгове, играта е наистина добра походова стратегия и заслужава вниманието на civilization-феновете.**

Stipey

PC Win: '95 / '98 / ME / 2k; DirectX 7.0a
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 470 Mb HDD, 4Mb VRAM
OPT.: P II 233 , 64 Mb RAM
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплейър: 1-4
**Оценка 8.5/10**







# SUDDEN STRIKE

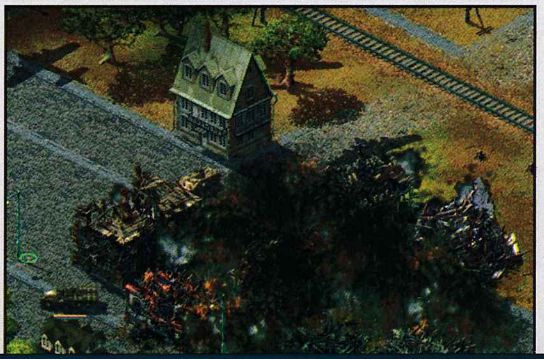
**Стратегиите в реално време са фундаментални в историята на геймърската индустрия. Тръгвайки от фантастичната DUNE 2, през годините този жанр ни даде куп възможности да влезем в ролята на безстрашен командир, повел войските си през безчетни битки в името на нещо (не е задължително да е в името на доброто, нали?). От реалните исторически събития до далечното бъдеще или фентъзи-световете почти няма място или време, което да не сме посетили, развявайки бойния си флаг. Има обаче един пропуск на разработчиците на стратегии в реално време (не включвам походните) и това е Втората световна война. Изобщо не ме контрирайте с RED ALERT - тя е по-скоро фантастика и единиците в нея са измислени от авторите! Ето защо сега с особено удоволствие ви представям SUDDEN STRIKE. Продуктът на CDV може спокойно да се нарече първата напълно истинска реално-времева стратегия за Втората световна война.**



**При пускането на играта първото нещо, което прави впечатление, е, че тя е 2D.** Браво на CDV - не са се подвели по модното сега 3D, а се придържат към традиционната двуизмерност. Според мен времето на третото измерение все още не е дошло, а и май не само аз мисля така. Вижте само: такива днешни хитове като STAR CRAFT, AGES OF EMPIRES и TIBERIAN SUN са 2D! Но да оставим това и да се върнем към SUDDEN STRIKE. Вече разбрахте, че действието се развива през Втората световна война. Имате възможност да играете или някоя кампания, или единична мисия. При мисиите трябва да изпълните една или повече задачи с определено количество войници. Ако пък решите да се пробвате с кампания, налага се да изберете на чия страна да застанете. Можете да поведете братушките в победоносен поход, да се опитате да завземете света с германците или да влезете в ролята на командир на съюзническите сили. Мисиите са адски разнообразни и в повече случаи ви се пада да изпълните по няколко задачи, за да спечелите. Спасявате шпиони, защитавате/ превземате бази, правите засади, саботирате проекти и т.н. Някои мисии са дори исторически автентични (от CDV обещаваха, че ще имаме шанса да се заемем със спасяването на редник Райън, но аз все още не съм стигнал до там). Картите, на които се развива действието, са доста големи - най-малките са 128x128. Това, както и високото ниво на трудност, правят продължителността на една средностатистическа мисия около час, а по-големите и по-трудни отнемат много повече време. **SUDDEN STRIKE се различава драстично** от представите за типичната стратегия в реално време. Първо, в играта не може да бъде построено нищо (като изключим дървени мостове и някоя дребна преграда). Няма градежи на сгради и събиране на ресурси. Нека феновете на STAR CRAFT да не бързат с недоверието, а просто спокойно да дочетат написаното по-нататък. Идеята на авторите не е да си спестят работата, а да обърнат по-голямо внимание на най-важното в играта: битките. Неангажиран от бденето над своята база или следенето на харвестрите, геймърът може да концентрира цялото си внимание върху измислянето на хитроумни планове и тактики, след което да наблюдава тяхното изпълнение и погрома на компютъра (или на своя собствен - в случай, че тактиките не са чак толкова хитри). Това е твърде добро решение от страна на програмистите, стига да не беше високото ниво на трудност, което ни отпраща към втората особеност на SUDDEN STRIKE - изумителният реализъм! Като се започне от съотношението на сградите спрямо войниците, мине се през реалното въздействие на оръжията върху околната среда и се стигне до ограниченото количество на боеприпасите, всичко е изпипано до почти най-дребния детайл. Казвам почти, защото за щастие момчетата от CDV са се усетили по някое време и са понамалили темпото, за да не превърнат играта от доста трудна в съвсем невъзможна.



SUDDEN STRIKE направо си е голямо предизвикателство и не е изключено някои по-млади играчи да се отчаят още в началото. **Свръхреализмът вкарва много нови елементи** в геймплея. В течението на играта се научавате да не прахосвате мунициите си за щяло и нещяло и да пазите supplytruck-овете си като собствените си очи. Никак, ама никак не е приятно да гледате как противниковите танкове разорават базата ви, след като защитните орьдия са изхабили боеприпасите си, стреляйки по вражеската пехота. Щом загубите две-три мисии по този начин, ви светва, че ако войниците ви не носят поне panzerfaust-и, изобщо не бива и да помислят да се приближат до возило от семейството на танковете. И още един съвет: когато нападате, старайте се максимално бързо да намерите и обезвредите вражеската артилерия - тя има гадния навик да затрива вашата армия за отрицателно време. **Разнообразните единици са друг голям плюс** на играта. Всяка отделна фракция си има типични само за нея бойни машини. Например германците използват мотори BMW за разузнаване, а съюзниците - джипове. Всички налични единици са реално съществуващи, така че по време на бойните действия се сблъскате със стари познайници като: Tiger, Panther, SturmTiger, Elephant T34, T34-85, T-26, KV-1, BA-64 howitzers и т.н. И тук авторите са подходили трезво и не са направили грешката да вмъкнат някой киборг или ховър-танк. При пехотата няма особени разлики, просто защото и в действителност ги е нямало. Това обаче не пречи на вътрешно-войсковото разнообразие: снайперисти, картечари, командоси, парашутисти, офицери, обикновени войници с пушки и такива с panzerfaust-и (последните са най-полезни, но се срещат най-рядко). Друга приятна новост е, че пехотинците ви могат да взаимодействат с околната среда, а вашите хора умеят да превземат и



MG PLATFORM: PC | RELASE: 10-12. / 2k | P/D: CDV / CDV
GENRE: STRATEGY | WWW: http://www.suddenstrike.com

управляват всякакви бойни машини, които обикновено са разпръснати из картата. Това разкрива нови измерения в гадостите, които можете да погодите на компютъра. Представете си само! Очиствате със снайперистите си противниковите артилеристи и на свободните места поставяте ваши бойци. Следва кратка пукотевица и на терена на компютъра зее огромна дупка! В SUDDEN STRIKE е намерило място и модното напоследък в реалновремевите стратегии покачване на опита. За съжаление, хубавата идея тук се проваля по простата причина, че войските ви гинат прекалено лесно - съвсем нищожен е да речем шансът да запазите някой танк достатъчно дълго, за да повишите бойните му способности. **Добро впечатление** прави изкуственият интелект, въпреки че няма голямо поле за изяви поради липсата на бази (не може да се разбере как атакува). Не се забелязват някакви неадекватни действия от страна на компютъра. Разбира се, има и малки изключения, но те могат да се пренебрегнат с чисто сърце. Ето един пример с мисия, в която определен брой войници трябва да издържат на атаката на противника трийсет минути. Към края бях останал с две полуживи войничета. Видях да се задават два противникови танка. Обаче точно преди отчаяно да рестартирам мисията, танковете взеха, че спряха, без да обърнат внимание на моите пехотинци. Уреченото време изтече и аз спечелих. Как да не го обичаш ИИ-то в такива моменти? **Крайно сериозен проблем** на стратегиите в реално време е pathfinding-ът. Това нещо може да провали и най-обещаващата игра и да затрие най-добрата идея. Слава богу, CDV са го преодолели. Почти винаги войниците ви намират най-краткия път към зададената им цел и никъде няма да видите хаотично мотаещи се армейски части. Единственият проблем е, че единиците не се събират на куп там, където сте им показали (както в STAR CRAFT), а се придвижват във формацията, в която сте ги хванали. Това е страшно досадно, защото отваря доста работа, когато армията ви е разпръсната. Един съвет: Ако сте недоволни от "топлите клавиши", пренагласете ги. Излезете от играта и отворете с някой текстови редактор (например Notepad) файла Key.map, там поправете каквото искате и после сейфайте. **Стараейки се да изпипат** своя продукт, CDV не са пренебрегнали и техническата част. Още преди SUDDEN STRIKE да излезе, се изписа какво ли не за нейната графика. До голяма степен (поне според мен) играта оправдава големите очаквания. Теренът е невероятен. Водата е чудесна, околните обекти изглеждат прекрасно, а сградите са направо супер - дори от прозорците им понякога струи светлина! Окото радват още: железопътни линии, мостове, подземни бункери, ракетни инсталации и още, и още. И още: можете да разрушите абсолютно всичко! Снарядите изхвърлят почва във въздуха и оставят дупки в земята, а във водата правят умопомрачителни фонтани. Огледайте терена след някоя яростна битка - той е като направо дошъл от филм за Втората световна война. Моторизираните единици могат да се похвалят с добра детайлност, но пехотата прави лошо впечатление. Дразни малкото количество анимации, използвани за движение и стрелба, но по-големият проблем е техният размер. Те са дребни и се губят лесно от поглед, особено при по-голяма разделителност като 1024x768. Всъщност това сигурно има разумно обяснение и е направено нарочно - за да върви по-гладко играта. Да не се лъжем: в някои мащабни битки на бойното поле сноват двеста-триста войника, което изисква доста работа от страна на процесора. **Музикалният фон не лош**, без да е нещо специално. Тематично той се разпростира в два основни вида: историческо-типичните военни маршове и модерното техно. Саундефектите са сполучливи, но по-впечатляващ е говорът. Всяка държава (и групировка) си знае своя различен език. Разнообразието от реплики не е като в STAR CRAFT, но авторите са се постарали доста. Германците и руснаците говорят изненадващо добре своите езици, обаче съюзническите войски дрънкат с толкова много "cool" американо-английски, че и помен няма от другите съюзници. Какво да се прави, нали щатските дечица трябва да поддържат самочувствието си високо - пък и нали те са с най-дълбокия джоб! **Ако от казаното до тук** сте останали с впечатлението, че SUDDEN STRIKE е перфектна игра, налага се да ви разочаровам. Положението изобщо не е розово. Играта гъмжи не от бъгове (почти не се забелязват), а от проблеми в геймплея. Най-първият, естествено, е трудността, която в по-сложните мисии прави малък ад от лесно умиращите и ограничени на брой единици. Да не говорим за броя на рестартиранията, докато хванете цаката на някоя мисия. Ако не знаете предварително, че горката пехота може да попадне на мини, отплеснете ли се за миг и спрете да следите за миниатюрните сиви точици по екрана, ви чака тежка загуба. Неуморната и често пъти прекалено добре защитена противникова артилерия пък превръща армиите ви на салата още преди да сте се усетили. Всичко това по някое време може да ви докара нервен срив, така че намерете си нещо под ръка, върху което да си излеете гнева. Гледайте да не е скъпа техника, че после наистина може да стане лошо. И скъпо...









MNC

**Ако ти, драги читателю, си търпелив играч и си падаш по стратегиите в реално време и новаторските идеи, от SUDDEN STRIKE ще получиш няколко десетки часа игра. За феновете на сложните военни стратегии тя просто е задължителна!!!**

**PC Win: '95 / '98 / ME**

**MIN.:** P II 266, 32 Mb RAM, 6xCD, 400 Mb HDD, 8 Mb 3D Acc.

**OPT.:** P III 366, 64 Mb RAM, 400 Mb HDD, 16 Mb 3D Acc.

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: 1-12

**Оценка 8/10**

PLATFORM: PC; PSx, DC | RELASE: 23.11. / 2k | P/D: MICROSOFT / MICROSOFT GAMES

GENRE: ACTION | WWW: http://www.microsoft.com/games/da/mechwarrior4 [N/A]

# MECH WARRIOR 4 vengeance



бързината излиза напред

**След като прекарах няколко часа с MECH WARRIOR 4, имам основание да мисля, че това е една от най-добрите mech-игри напоследък. След HEAVY GEAR 2 и THE MECHWARRIOR 3 се надявах на нещо по-различно и определено ориентирано към повече екшън. А след като разбрах, че MICROSOFT и FASA са получили обратно лиценза, очакванията ми скочиха още по-високо.**

**Гигантските роботи са нещо жестоко, просто супер.** Ако и вие мислите така, със сигурност ще се задълбаете в MW 4. Ако сте уморени от игри, които ви отнемат 2-3 часа дневно, и искате нещо, в която да скочите online и да подгреете веднага, това е точно за вас. ТОЧНО, каквото искате! Екшънът е скоростен и яростен, а различията в Mechs и Weapons са достатъчни, за да накарат всеки екшън-геймър да се усмихва в продължение на много седмици. Mechwarrior или Battletech, както някои я познават, е цяла вселена и ти наистина се чувстваш като механичен боец вътре в нея. Тази вселена е огромна и завладяваща и това прави играта задължителна за всеки mech-фен и въобще за всеки, който обича битката. Ей това наистина се нарича същинска битка! Mechs тежат по един тон и с огромните си размери правят играта уникална, особено в тактиката, понеже някои са по-бързи, а други имат повече огнева мощ. Ще харесате тази игра със сигурност, а и MICROSOFT са си свършили добре работата. Единственият недостатък, който хвърля сянка върху играта, са някои дребни бъгове, които трябва да се изгладят, но ми се струва, че MICROSOFT ще ги отстрани скоро. Това съвсем не значи, че трябва да отложите покупката й. Напротив. В интерес на истината не съм играл безкрайно много играта, но все пак достатъчно, за да мога съвсем отговорно да твърдя, че е добра. Знам, има геймъри, които винаги търсят и мнения на други геймъри, преди да се снабдят с дадена игра. Е, тази си струва - има огромна разлика между нея и MW 3!

**Gameplay:** Струва ми се, че геймплеят е малко опростен в някои моменти - може би, за да улесни приспособяването на някои нови геймъри, които още не са свикнали на технобитка. Това малко опростяване обаче е направено много приятно, пример за което е Mechlab. Потребителският интерфейс този път е далеч по-гладък и лек за работа. Само с един поглед към мястото, където се намират оръжията, можеш да видиш броя на критичните spaces, тонажа и други статистически данни (включително добри описания) на всички видове оръжия в много естествен "drag and drop" екран.





**Феновете на MW 3** ще забележат някои особености. Например, управлението на топлината въобще не съществува. Това няма да ви създава проблеми, но все пак... Второ, Mechlab също е доста опростена. Но, найстранното нещо, което липсва, е разположението на heat sinks. Не можеш да избираш къде да ги сложиш - те просто си съществуват на твоя mech. И какво се получава? При MW 3, ако имаш heat sinks на ръката си и тя бъде взривена, веднага се появяват топлинни проблеми. Край на това, повече не! Колкото и да те взривяват, разполагаш с едно и също количество heat sinks. Просто отминаха дните, в които можеше да сложиш heat sinks в някои части от mech... сега просто настройваш броя на heat sinks и повече не се безпокоиш за това, че врагът може да ги взриви. Освен тази малка промяна, всичко останало си е същото (т.е. настройка на видовете брони armor, групиране на оръжията и т.н.). Новият интерфейс, настроен приятелски към потребителя, улеснява страшно много задачата ти да вдигнеш себе си и приятелите си на крака и да избягаш за отрицателно време.

**От друга страна**, сега кампанията по обучението е малко по-кратка и може да изглежда недостатъчна дори за начинаещия. За да се компенсира това, по време на истинската кампания се появяват малки tips (подсказвания), просто за да въвлекат всеки в екшъна и в същото време да не го оставят безпомощен.

**Усещането за технобитката** в тази игра забележимо отличава MW 4 от нейните предшественици. Екшънът е скоростен, невероятно бърз и шеметен. Ускоряването, torso twisting, а дори и shutting down, са направени в стил, силно ориентиран към екшъна. MW 2 и MW 3 бяха по-бавни и много зависеха от точния прицел. Някак си mechs бяха по-тромави. MW 4 определено е скъсал с този стил и кара mechs да изглеждат подобни на японските анимации (помислете за Gasaraki). Прицелването е относително трудно (особено с zoom on), когато тичаш с пълна скорост, но това е просто песен в сравнение с момента, в който взвод от mechs те преследват с ракети и трябва да правиш някои твърде суперманеври. Всичко е много синематично. Обаче

**PC Win: '95 / '98**

**MIN.:** P II 300, 64 Mb RAM, 8xCD, 775 Mb HDD, 3D Acc. 8Mb

**OPT.:** P III 600, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Acc.

Ускорител 3D: D3D; Мултиплейър: ДА

**Оценка 8/10**

mech/weapons спасението, което става след като мисията е завършена, важи и в тази игра и по този начин предпазва екшъна от момента "убивай всичко, което видиш". Да управляваш войниците си е доста лесно, особено като се има предвид добре дошлата добавка на нов HUD, което прави групирането на оръжията по-лесно.

**Така че, в крайна сметка,** геймплеят е простичък: намери врага, посочи врага, застреляй врага - и повтори, ако е необходимо! Но така или иначе е крайно привлекателен! Многото mechs, оръжия, светове, типове геймплей, заедно с подобрения дисплей и контроли те пристрастяват към него. Нуждаеш се само от джойстик! И тогава ела да видиш какво става при мултиплеър - просто си прикован. Не е никак лош и сингълплеъра, но мултиплеърът е просто върхът! Можеш да изиграеш цялата игра, без да докоснеш клавиатурата (за разлика от игрите 2 и 3). И през цялото време си във вихъра на екшъна. Прескачаш хора, сблъскваш се със сгради, изстрелваш ракети от голямо разстояние, катериш хълмове, плуваш в опасни води, стреляш по хеликоптери и какво ли още не!

**Това, което първо ще забележиш** и което е може би най-важното: MW 4 е далеч по-бърза! Mechs се движат по-бързо, оръжията стрелят по-бързо, всичко е много флуидно. Времената между мисиите варират и има много повече неща, по които да се стреля. Интерфейсът също е по-бърз и опростен, както всичко останало в играта. Mechlab, както вече казах, също е опростена. Няма ги онези сложни списъци. Сега получаваш картина на mech със специалните слотове за оръжия, правиш "drag and drop" на типа оръжие в слота. Това елиминира така нареченото "boating" - да вземеш mech и да го напълниш с един тон малки оръжия. Няма повече mechs с 40 малки лазера или AC2.

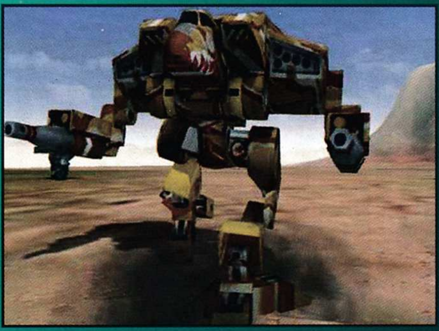



**Графика:** Знаете, че понякога удоволствието за очите играе значителна роля и дори се отразява върху впечатлението от геймплея. Това най-добре личи при нощните мисии. Експлозии, ефекти от оръжията, следи от ракети - всичко изглежда много убедително! Въпреки че графиката стои на второ място по отношение на новия бърз боен стил, много подробности са вградени в околната среда и в самите mechs на MW 4. Тук-там има някои дребни проблемчета с текстурите и с mipmapping-а на терена, което е възможно да идва от драйврите.

**Не смятам, че графиките** са революционни или нещо подобно, но те определено изглеждат добре. Особено като се има предвид скоростта на играта. Един от най-жестоките ефекти е когато виждаш как mechs правят "jump jetting" от разстояние. Джетовете осветяват небето и пушекът от тях изглежда изненадващо реалистичен. Нещо, което не забелязах, това са следи от стъпките на mechs. Е, не е бог знае какво, но все пак би могло да се добави, за да допринесе за атмосферата. Все пак един 100-тонен Mech, движейки се по прашен терен, ще остави някакви следи, нали?

**Звук:** Ако говорим за звукови ефекти и музика, ще стигнем до извода, че тук нещата с предните игри си приличат. Всичко, което би могло да се очаква от новата игра, е направено добре, с изключение на музиката! Тя е добре оркестрирана, но... Звуковите ефекти при експлозиите, при ракетите и т.н. се връзват общо взето добре с графиките. Най-общо казано, звукът не е чак толкова лош, но би могъл да е и малко по-добър, за да съответства на подобрения геймплей.

**Voodoo Man**













# NO ONE LIVES FOREVER

**В сравнение с предишната година, 2000 не беше ударна за first-person shooter-ите. Е да, видяхме SOLDIER OF FORTUNE и DEUS EX, но иначе съвсем оредяха редиците на пуцалките към края на хилядолетието. След като изиграхме HALF-LIFE през 1998 г. и си уплътнихме с як екшън 1999 г., вече и не очаквахме някой да влезе в стъпките на VALVE и да смеси високоскоростно действие, перфектни анимации и солидна история. Но ето, че се появи обаче... NO ONE LIVES FOREVER, макар да не е толкова комплексна като DEUS EX, комбинира добър замисъл, грандиозни ефекти, рядко срещани диалози и много гъделичкащи спусъка изживявания. Накратко казано, излезе една от най-впечатляващите игри, видели бял свят напоследък.**

**В NOLF поемаме в ръце** съдбата на Cate Archer, супершпионка от 60-те години, която хвърля всички сили да помогне на работодателя си Unity да се справи със зловещите терористи от H.A.R.M. Сравненията с филма Austin Powers веднага се набиват на око. Пак си имаме непобедим британски агент, справящ се с проблемите малко в стила на Джеймс Бонд, само дето от естетическа гледна точка Cate определено води по няколко пункта, и то не само защото се разнася напред-назад в плътно прилепнало оранжевобяло костюмче и шарени къси роклички. **Ако трябва да си признаем** с ръка на сърцето, NOLF поразително напомня с повечето си сцени един от най-кофти представителите на поредицата за Bond - Moonraker. Само за илюстрация споменавам задължителната каскада със скок от горящ самолет и хващане на врага, гепил единствения парашут. Поради изключителното качество на анимациите, човек лесно може да си помисли, че наистина участва в шпионски трилър, и то в главната роля. **Хуморът в играта**, слава богу, не е





"британски", а определено създава рядко срещаната напоследък весела нотка. За това допринасят и актьорското озвучаване, и вградените кът-сцени - заслуга на енджина LithTech, версия 2.5. Начинът, по който той изглежда, е нещо средно между QUAKE 3 и UNREAL TOURNAMENT. Е, не е чак толкова красиво като при QUAKE 3, но висококачествените детайлни структури изглеждат превъзходно. Светлинните ефекти и анимациите на героите са трепач. Моделите са сред най-добре направените



изобщо досега. Хей, пръстите на ръцете им са почти прилични! Очите им мигат (кога на парцали, кога по друг начин), а веждите им са в пълно 3D... Така можем да се насладим на непоправимия чар на еднооокия руски наемник Волков, попийващия си шотландец, внушителната (по габарити) дама, която се опитва да мине за певица. Когато тичат, това се отразява на целите им тела, да не говорим за скачане, навеждане, претъркаляне. Благодарение на LithTech нивата са изпъстрени с разнообразни подробности - възможност да се гледа през решетки и щайги, подземия, резиденции, градски улици, офиси, индустриални центрове и нощни клубове. Всяко от тези места си има съответното "население", което не е задължително да има нещо общо с развитието на играта - то просто е там "за цвят".

**Звукът е солиден** - 3D звуковите ефекти веднага правят впечатление. А музикалните парчета са издържани в стила на 60-те години и си стоят много на място. **Да оставим настрани обаче** несъществените подробности и да погледаме самата игра. Тя е адски добра и на практика съчетава по нещичко от THIEF, HALF-LIFE, и UNREAL. Тъй като Cate е таен агент, значи е желателно по-потайно промъкване, избягване на камерите и безшумно обезвреждане на противника. Е, винаги съществува и алтернативата за нахлуване с гръм и трясък а ла Рамбо и щедро боравене с муниции. Което по принцип не е наказуемо, стига да не са били дадени ясни указания и заповеди за спазване на противното. Както вероятно се сещате, да стреляте и да пердашите цивилни също не е добре за кариерата. Иначе арсеналът на Cate варира от стандартни пистолети, картечници, арбалети, снайпе-



ри, лазери, та чак до джобен ракетомет. **Лошите в играта са с доста множко изкуствен интелект** и няма никаква опасност да се почувствате като на тренировъчно стрелбище - поне на близки разстояния. Те се спасяват встрани от огъня със скок, търсят прикритие, подават едва върховете на

hot games

MG PLATFORM: PC; PS2/2001/ RELASE: 10.11. / 2k P/D: FOX INTERACTIVE / MONOLITH PRODUCTIONS
GENRE: ACTION WWW: http://www.noonelivesforever.com



носовете си извън него, откриват ви само по неволно предизвиканите шумове... Точно затова в някои случаи е безумно лесно да изгърмите прикритието ви, а от там и цялата мисия. Дори и на easy тази игра не се превърта с лекота. **Оръжията далеч не са всичко** - нашата шпионка разполага с набор от специално разработени предмети, които я подпомагат и в най-невъзможните мисии. Пъстрата й шнола например служи за отваряне на ключалки, а в комбинация с отровна капсула става смъртоносно оръжие. Тъмните очила също не са това, което изглеждат - основната им функция е на миникамера. Експлодиращите червила наистина предизвикват вълна от натрьшкани врагове, макар и не точно от чара на Cate. Парфюмът с по-особено съдържание (нервнопаралитичен газ) си е вече чиста проба класика. **Целите в нивата варират силно** - в някои трябва да се пазят цивилни, в други е необходимо да останете неоткрити и същевременно да направите снимки на секретни документи, да откриете и да се срещнете с тайни информатори или да спасите някой и друг гениален учен. Има и няколко пъзела в играта, но цялостната атмосфера е на екшън - изобщо не си мислете, че са супертрудни и ще ви забавят много. Нивата са доста линейни, но пък имат чудесен дизайн и е почти невъзможно да се изгубите из тях. Е, понякога и малко изобретателност не е излишна - като например при преминаването през канал, за да се избягнат пазачите. В някои нива можете да карате мотоциклет или сноумобил, да джапате по вода и да се целите по време на свободното падане без парашут. Освен това из нивата се откриват "интелигентни предмети" от всякакъв вид: карти, ролки с филми, куфарчета със закачени на тях белезници. Повечето от тях съдържат информация, която подпомага напредването през нивото, като частично



представляват странни шегички - може би все пак белези на британското чувство за хумор. **Що за шпионски трилър** бихме си имали, ако приключенията не ни носеха по цялото земно кълбо? И поради тази добра стара шпионска традиция отскачаме до Източен Берлин, Германските Алпи, Карибите, Северозападния Пасифик, Мароко (Cate все пак предпочита Париж), под морското ниво в подводница и дори в космическа станция. **Естествено**, играта си има и технически проблеми. Но те са доста по-малко, отколкото се очакваше с този нов (и доста тежък) енджин - най-проблемни са възможностите за осветяване на текстурите и задължителните запецвания в някоя стена или друг предмет от околността. Забивките по време на натоварването също не са нещо невиждано. Мога да ви посъветвам да изключите хардуерния курсор - най-вероятно забивките ще спаднат поне наполовина. **Страхотните интродукции и кът-сцени** правят възможно развитието и надграждането на историята, както и дават ценни указания - още при training-а и запознаването с обикновените и специалните предмети. Знам, че е досадно, но ви съветвам да минете през целия training. По-късно наученото ви предоставя безценна



помощ. **NOLF е предимно и основно** игра за сингълплейър. Мултиплейърът не е нищо специално на фона на впечатляващия сингълплейър - но все пак е малко или повече забавен. Така или иначе обаче сингълплейърът го изигравате само веднъж и толкоз! Можете да играете в мултито по два начина - deathmatch и team play (H.A.R.M. vs. Unity, което напомня системата capture the flag). За първия режим има само 4 карти, а за втория - 6. Но пък те са толкова огромни, че просто не става нищо с по-малко от 6 играча. Мрежовият код не е така изпипан, както в QUAKE 3 и UNREAL TOURNAMENT, и лаг-ът определено става проблем при голямото насичане по време на игра през модем.

**Докато стигнете до края на NO ONE LIVES FOREVER (над 60 нива), ще се почувствате все едно не само сте гледали, но и участвали в телевизионен маратон на тема Джеймс Бонд. Комплексната история, безкомпромисният екшън, цялостният стил и креативният геймплей имат потенциала да се понравят на геймърите. А и защо не? Все пак Cate Archer заслужава много повече от просто един шанс...**

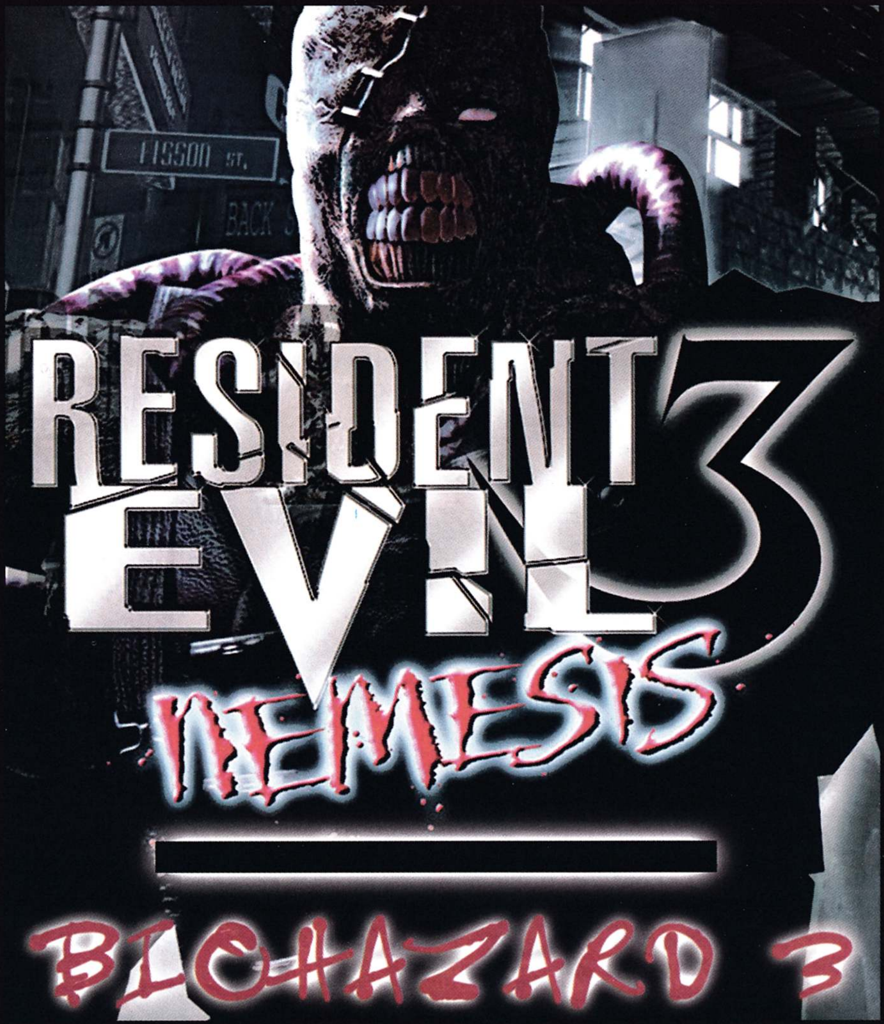
Cali





PC Win: '95 / '98 / ME / 2k; DirectX 7.0(+)
MIN.: P II 300, 64 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD, 8 Mb 3D Acc.
OPT.: P III 750, 256 Mb RAM, 400 Mb HDD, 32 Mb 3D Acc.
Ускорител 3D: ДА; Мултиплейър: 1-16
**Оценка 8/10**

**Сигурен съм**, все някога ви се е случвало да изпитвате съмнения към някоя игра далеч преди още да сте я играли. Никой не знае защо - може да е заради лоша предварителна информация, критичен отзив някъде отстрани или просто предчувствие - но вие си имате едно на ум и сте крайно субективни. Да, срещат се и случаи, когато страховете не се оправдават и играта се оказва бисер, роден тихомълком в навалицата и пропуснат от невнимание или мързел. Случаят, за който сега става дума обаче, изобщо не е такъв. В този си вид играта си е направо тъпа. Казвам го ясно и просто за по-нетърпеливите: BIOHAZARD 3 е **некадърна преработка от PlayStation на конзолния хит REZIDET EVIL 3 (BIOHAZARD е японското име на играта)**, т.е. third-person екшън със закована камера и загадки със средна хубост. **Но, я да караме поред**. Историята е шаблонна, но то пък какво ли може да се очаква. Накратко: суперсекретен вирус е изпуснат от контрол и заразените хора започват да се превръщат в зомби. Полицията и армията са безсилни и набързо биват избити, защото конвенционалните оръжия са негодни срещу живите мъртъвци (ех, ако бяха си играли ДИАБЛО, щяха да знаят, че в такива случаи работа вършат боздугани или чукове +150% damage Vs undead:)). И тъй като вие сте една от малкото оцелели хора, задачата да спасите света и да се изправите срещу архизлото Nemesis е ваша. Правилно разбрахте - "една", а не "един", защо-






то главната героиня е жена. По принцип идеята не е лоша, ама след TOMBRAIDER-ите, DRAKAN-а и HEVYMETAL-а този феминизъм започва да намирисва... **И какво става по-нататък, а?** Нали ви казах, че това е зле конвертирана игра, което е нейният същински голям проблем. Менюто й, както и самата тя, изобщо не поддържат мишка! Явно програмистите са имали нещо наум, но някак си не са поискали да ни влязат в положението. За разлика от PlayStation-а, ние с компютрите разполагаме и с





**маусчето - дребно наглед периферно устройство**, което обаче много помага при управлението. BIOHAZARD се командва изцяло с клавиатурата, а това намалява прецизността на играта и премахва възможността за всякакви по-бързи действия. Авторите са решили, че няма да се справим с играта и са включили и auto-aim, което пък от своя страна прави около 80% от битките безсмислени. Просто се завърташ към противника/ците и натискаш спуська. **В геймплея направо гъмжи от такива проблеми!** Статичната камера рядко ви дава шанс да разберете какво става. Инвентарът ви е супер нефункционален с възможността си да побира само осем предмета. Противниците ви имат невероятно изнервящия навик да възкръсват. Всъщност целта на последното е да придаде повече атмосфера на играта (което е и основния и плюс) и в повечето случаи се получава, но понякога може и да ви докара до истерия. Значи, влизаш си в една стая и какво виждаш - зомби стои по средата и пази някакъв предмет, подходящ за вземане (бързо ще се научиш да познаваш тия, които са годни за употреба). Изпразваш половин пълнител в нещастната твар и с уверена крачка се отправяш към плячката. Нагласяваш си героинята пред предмета и, аха да го вземеш, зомбито решава, че вече достатъчно време е било мъртво и ти се нахвърля без всякакво предупреждение. Следва лоадване. Самата Джил (така се казва главната героиня), когато е ранена, става по-бавна и започва да се държи с ръката, така че гледай винаги да имаш под ръка нещо, с което да я излекуваш. Изумяващ проблем е, че никой не се е постарал да преведе BIOHAZARD на някакъв по-популя-



MG PLATFORM: PC; PSx, DC RELASE: 30.12. / 2k P/D: CAPCOM / CAPCOM
GENRE: ACTION WWW: http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=550030







рен език - всички менюта, описания на предмети и надписи са на японски. Е, прекалено е! И, разбира се, е най-изнервящото нещо в играта. При положение, че разработчиците са обърнали доста сериозно внимание на загадките, такова комуникационно нехайство е недопустимо. Шансът да решите някоя загадка или да разберете за какво служи някой по-грозно нарисуван предмет, е почти като да спечелите от тотото. Друга голяма досада е конзолният стил на сейфване - само на определени места. **В графично отношение** BIOHAZARD никак не впечатлява. Терените се изцяло рендирани и изглеждат добре при по-висока разделителна способност, но затова пък са абсолютно неинтерактивни и всичко е заковано по





местата си. А хората и визуалните ефекти изобщо не могат да се похвалят с нищо, а на фона на конкуренцията дори изглеждат жалки. Когато малко по-рано споменах, че ще се научите да познавате кои предмети стават за вземане, имах предвид факта, че те просто не са част от рендирания терен, ами са сбирщина от пиксели и няма как да не ви се набият в очите с грозотата си. Звукът и музиката са прилични и макар да не заслужават чак Грами, се вписват добре в общата картина и допълват атмосферата. **Въпросната атмосфера е сред** малкото плюсове на играта. От обезлюдените улици, внезапните викове и зомбите, разкъсващи поредния труп, лъха чувството на безизходица и обреченост. Приятен момент е възможността (за съжаление, кратка) да поемете контрола над агент Карлос със задачата да спасите своята героиня, която се е заразила от ужасния вирус. Хубаво е и, че Джил може да си сменя дрехите - изборът е сред седем-осем костюмчета, но някои от тях са доста провокативни. Обаче не току-така е казано, че една лястовица пролет не прави. В случая: хубав замисъл в море от недъзи... **Честно казано, BIOHAZARD** по-принцип е хубава игра и щеше да си заслужава, ако CAPCOM се бяха постарали поне малко повече при конвертирането й от PlayStation.

MNC

PC Win: '95 / '98; DirectX 6.1(+), DirectDraw, DirectSound
MIN.: P II 233, 64 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD; 16bit Video
OPT.: P III 400 , 64 Mb RAM, 420Mb HDD; 3D Acc.
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ
**Оценка 5/10**

MG | PLATFORM: PC | RELASE: 26.11. / 2k | P/D: MATTEL INTERACTIVE / CYAN
GENRE: ADVENTURE | WWW: N/A

# *Real*Myst*

**Да, това е мистерия. Истинска мистерия. В 3D. Тази версия ни доказва как една лоша игра може да бъде превърната в една ужасна игра, благодарение на безкрайно неудобната система за управление и лошата скорост на кадрите. Оригиналната MYST беше феномен, който направи революция в индустрията за игри. Всъщност тя е първата игра на CD-ROM, която освен това даде урок на издателите, доказвайки им, че и лоша игра може да се продава успешно, ако е маркетирана правилно.**



CYAN продължава традицията чрез съживяването на седемгодишната игра и добавянето на 3D движение, без да си мръдне пръста да промени нещо друго - същите тъпи пъзели, бутони, ключове... Над главата ти прелитат чайки, а под краката ти вълните се плискат във вълнолома. Вятърът разклаща нежно дърветата, над които прелитат пеперуди. Всичко това е придружено с призрачна музика. Смело мога да кажа, че REAL MYST е празник за сетивата. Графиките вероятно са най-красивите графики, виждани някога в компютърна игра (от 1992). Музиката подчертава твоята самота, а околните звуци ти напомнят, че дори и когато си сам със себе си, не трябва да забравяш, че не си напълно сам. След това идва момента, в който трябва наистина да започнеш да играеш. А заедно с него пристига и всичко ужасно в тази игра. Управлението е просто, но неудобно. Левият бутон на мишката движи обектите напред и ги манипулира. Десният бутон ги движи назад. Тези, които са свикнали на някаква друга конфигурация, въобще няма да се почувстват щастливи. И причината е проста - не можеш да си настроиш управленията. А какво мога да кажа за скоростта на кадрите?! Направо нямам думи! Дори и при страхотна компютърна конфигурация, със спецификация доста над препоръчваната от играта, скоростта на кадрите пак е ужасна. Комбинацията от гадни управления и ужасна скорост създава един от най-отвратителните геймплеи, появявали се някога в една компютърна игра. REAL MYST е 3D-версията, която братята Мильр винаги са искали да направят съгласно информацията от официалния сайт на realMYST. Но понеже версията е изцяло в 3D, става още по-очевадно, че на този свят не се случва абсолютно нищо. Единствените обекти, които могат директно да бъдат манипулирани, са директно обвързани с пъзелите. Може би ако имаше някои обекти с интересни описания извън пъзелите, те щяха да освежат играта. Вместо това играчите се лутат до безсъзнание по някакви пусти острови, решавайки същите отегчителни пъзели, които току-що са решили. Един опитен играч на сериите (а дори и един просто сръчен играч) може да превърти играта за около 10 минути!!! Да, така е - феновете, желаещи да се насладят на новото, което CYAN предлага (а то се предлага, за да си помислите, че НЕ ИГРАЕТЕ ЕДНА И СЪЩА ИГРА), могат да направят следното - отиват директно в края и после се кефят на нещо съвсем друго. В библиотеката на MYST има много книги, които ви дават повечето от следите за пъзелите в случай, че решите да пробвате цялата игра. Ако пъзелите или тези подсказвания имат смисъл, цялата игра може да се завърши за около 10 часа. Вместо да се наслаждават на MYST обаче, геймърите ще прекарат повечето от времето си в лутане из острова, опитвайки се да разберат какво да правят. Тези, на които играта доставя удоволствие, ще бъдат щастливи да узнаят, че все още има бутони за натискане, лостове за издърпване и ключове, които да превключват. Ами това е, което CYAN счита за пъзели. Когато се опитваш да движиш лостове в съзвучие с действителните звуци от клавиатурата, откриваш, че това съвсем не е забавно. Направо си е отвратително. След като достигнеш края на играта, виждаш видеокартините от оригиналната игра. Това си е направо гавра - след седем години, в които видео технологията се е развила толкова много, разработчиците на играта можеха да предложат нещо ново поне в края, да създадат нов завършек. Което за сетен път доказва, че тази игра е само касичка за пари. Не препоръчвам на никого да си купува REAL MYST. Изискванията за системна конфигурация са доста високи за игра, препоръчвана за обикновени геймъри. Да не споменавам отново, че любителите на тази серия вече са решавали всичките пъзели. А пък всички, които са я мразели, ще си я мразят пак. Има защо.







**VoodooD**

**PC Win: '95 / '98**
**MIN.:** P II 450, 64 Mb RAM, 6xCD, 750 Mb HDD, 16Mb 3D Acc.
**OPT.:** P III 750 , 128 Mb RAM, 200Mb HDD, 32Mb 3D Acc.
**Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ**
**Оценка 6/10**

MG PLATFORM: PC RELASE: 18.10. / 2k P/D: MICROPROSE / RANDOM GAMES
GENRE: TURN BASED STRATEGY WWW: N/A

# Squad Leader

**MICROPROSE добавя нещо от духа на Втората световна война в една пехотинска битка, но техническите недостатъци удрят зле по играта. Не е изненадващо, че ентусиастите на тема военни игри имат специално отношение към Втората световна война. Почти безкрайна поредица от филми и игри са се опитвали да привлекат вниманието ни с някои най-лични моменти за участниците във войната. Уви!**



Игрите на тема пехотен взвод са сравнително малко, но те дават всяка подробност за всеки от войниците, които контролирате. Подобно на X-COM, макар и малко по-детайлна, в SQUAD LEADER всеки войник има пакет статистика, която се подобрява заедно с нарастването на неговия опит. Пазете GIs живи и те ще се превърнат в наистина елитен взвод. Дори животът им извън войната може да е от значение за играта - ефективността на всеки войник по време на бой се влияе и от добрите или лоши новини, които е получил по пощата от близките си у дома. Преди всяка мисия играчите подготвят повече или помалко своя взвод с въоръжение, разполагайки с избор от пушки и гранати. Брифингът за мисията дава някои указания, но персоналният начин на игра се отразява върху онова, което войниците мъкнат със себе си. С напредването на играта ситуациите стават нарастващо трудни и сложни - враговете стават по-умни, по-твърди и броят им расте. Тогава евентуално може да се включат танкове и друга тежка техника на колела. Ситуациите в мисията се променят. Войските се разполагат на най-различни места по Западния европейски фронт - градове, села, гори, стопанства. В три от мисиите следваме британските, американските и немските войски по време на Нормандската атака. Но ако за пехотата няма кой знае какви разлики при въоръжението, картината се променя, когато става въпрос за пътни средства. Тогава видът им може да повлияе върху духа на всяка една атака. Тъжно е, но SQUAD LEADER е крайно обременена с технически дефекти. Тествах на две отделни конфигурации и играта се провали с гръм и трясък. Тъй като оборудването на взвода не се сейфва преди да започне сценария и тъй като играта показва тенденции към провал, докато се качва сценария, логично е да се предположи, че трябва да прекараш доста излишно време в подготовка за мисията преди нивото да се е качило правилно. Поне докато не се изчистят нестабилностите начинът за игра "Iron Man", който лимитира сейфванията, е почти безполезен. Графиките в играта не са вдъхновяващи, кът-сцените са малко неподвижни и дървени, а ограниченото видео прави опит за реализъм. Човешките фигури изглеждат несръчни и непропорционални. Толкова непропорционални, че приличат на фигури от ранна PlayStation-игра. Оборудването и сградите изглеждат добре, но войниците наистина приличат повече на икони, отколкото на човеци. Интерфейсът не може да се нарече ужасен, но не може да се нарече и вдъхновяващ. Няма инструменти, които да показват индивидуалния войник, когато не е в обсега на зрение. Намирането на пътеки често е придружено с неточности и понякога, преди да ти даде най-късия път до дадена дестинация, сякаш чака убеждаване. Интерфейсът за стрелба предлага шанс да се улучи дадена мишена, но е трудно да се определи каква защита имат войниците от стрелбата на враговете освен простия принцип: "ако те виждам, значи и ти ме виждаш". Това може и да действа при оглед, но не помага да се разбере каква защита предлага даден обект. Като портрет на живота в Нормандия, SQUAD LEADER може да бъде забравена.











Докато се правят опити за някакво човешко внимание към отделните личности, в крайна сметка крайният ефект оставя играчът да воюва с интерфейса, а не с враговете.

**Voodoo Man**



PC Win: '95 / '98; DirectX 7.0;
MIN.: P II 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD
OPT.: P III 300 , 64 Mb RAM, 8xCD, 500 Mb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплейър: НЕ

**Оценка 7/10**

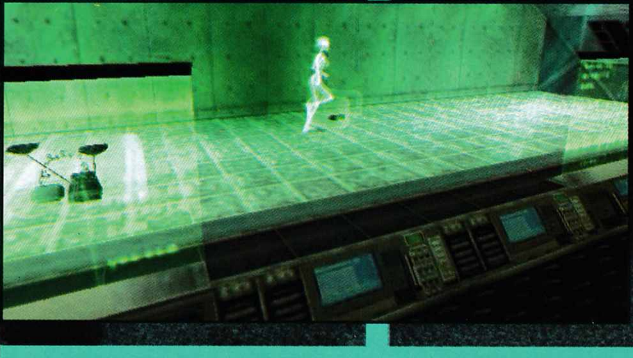
**Почти сигурно е: дори на редовия геймър вече му омръзва TOMB RIDER - независимо дали е 1,2,3 и т.н. Причината за тази натрупваща се досада определено са почти никаквите промени, които програмистите от CORE DESIGN правят във всяка следваща игра. Игрите от серията са с ако не един и същ, то с много подобен енджин. Почти същото важи и за промените в геймплея. И какво се получава? Мине не мине малко време и купуваме нова игра, в която само нивата са нови - останалото си е същото. Ама няма как, така вероятно ще е и за напред: игри TOMB RIDER ще излизат, докато има кой да ги купува. Четейки тези укорителни слова, хич и не помисляйте обаче, че ще говорим за отвратителна игра - не, не е така! Нямам нищо против играта, ядосвам се само на липсата на новости в геймплея и обновяването (поне малко) на графиката. А иначе TOMB RIDER си я бива. Освен многобройните стрелби, в нея често трябва да се прилага и мислене. Да не говорим за прочутата осанка на главната героиня Lara Croft. Хиляди геймъри са я обявили за секссимвол и кумир. (Аз не съм от тях, но не мога да отрека, че Лара е най-малкото симпатична. Което си е, си е, няма да си кривя душата!)**

**Лара като за последно! Или пак за предпоследно?**




**Сега на пазара излезе** поредната игра от дългата серия, която носи името TOMB RIDER CHRONICLES (превю - в MG #26). Нали помните как завърши предхождащата я част THE LAST REVELATION: Лара Крофт се спомина нелепо и лежи вече на няколко стъпки под земята. Милото момиче намери смъртта си в една египетска пирамида. Интрото на новата версия е свързано именно с това тъжно събитие. В имението Croft е издигнат паметник на знатната Лара. Няколко от старите ни познати - отец Дънстън, Пиер и семейния иконом Джийвс поставят цветя на въпросния паметник. След прочувствената и сълзлива церемония тримата опечалени влизат в замъка и започват да си говорят надълго и нашироко за живота на Лара Крофт. А той, знаете го добре, е изпъстрен с приключения. Отваря се дума за времената, когато тя е била в миланската опера и е спасила скъпоценност от открадване. В този момент има някакъв проблясък в желанието на авторите програмисти да внесат нещо ново - видеото. То свършва и вие се озовавате със самата Лара в малко градче в Италия. **Идеята с видео филмчетата**, предшестващи всяко поредно ниво, е добра. Те те карат да станеш съпричастен с раздумката на тримата мъже и да се прехвърлиш в света на TOMB RIDER. Филмчетата са с продължителност около пет минути всяко. Направени са с познатия ни енджин на играта, но това слава богу не пречи никому. Спасителното е че макар и в ретроспекция всички нива са невиждани досега от геймърите (щеше направо да е нахално, ако в това продължение и това не бяха променили). За съжаление, геймърът разполага само с четири части. За утеха, те са доста големички. Всъщност те на мен ми се струват малко, а в действителност положението не е чак толкова плачевно. Частите са разделени на по няколко нива. И в крайна сметка се получават цели 18 нива, за голямата на които могат да се кажат само добри думи. **Започваме в Италия**, което е нещо като training ниво с повечко подскачане. Неговият характер е съвсем типичен за TOMB RIDER. Няма нищо ново, освен няколко кучета, които бързат да ви нападнат - другото си е традиционното скачане, катерене и тичане. Плътен женски глас обяснява как да осъществите необходимите движения. Лара прави доста красиви салта напред, назад и за учудване, настрани. Не ща да съм брутален, но я изпробвайте да я засилите към някоя стена или да направи салто към твърд предмет. Световноизвестната археоложка се забива красиво, а за вас остава голямата порция смях. Като се наситите на простотиите ми и решите малко да поиграете, разбирате обаче, че въпросното ниво хич не е лесно. Трябва да намерите поредица от ключове, както и да си набавите допълнително кръв и боеприпаси. Всеки път, когато се катерите, има голям шанс да се катурнете на земята и, колкото и да ми е неприятно да го кажа, чисто и просто да започнете отначало. Със завършването на първата част вие и вашата героиня преминавате към следващото филмче. **Един от приятелите** на семейство Croft разказва как преди години любимката му проникнала в охранявана руска база и откраднала важен проект. Както се досещате, следващото действие ви отпраща в далечна и студена Русия. В тази мисия трябва да проявите не толкова бойните си умения, колкото качествата на Лара да бъде тиха и незабележима. По възможност избягвайте всички неприятели, без да убивате - ударите ли го на побоища, враговете извикват подкрепления и за вас става доста напечено. Освен тях пред вас се изпречват и редица загадки, които трябва да решите със своя помощ. Лично на мен това нещо ми беше по-лесно от първото, но надали с всички ще е така. Щом се справите с руснаците, отново се връщате при камината в топлата дневна, където старите ни поз-



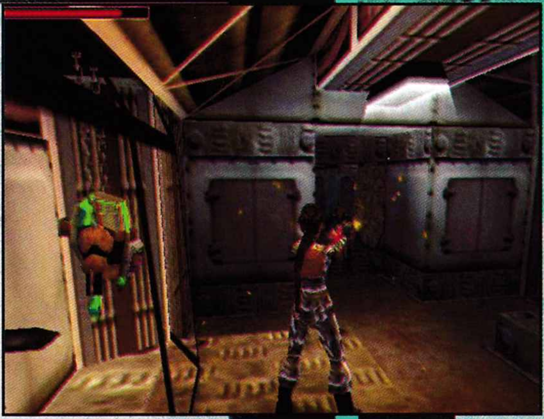






**PLATFORM:** PC; PSx, DC **RELASE:** N/A **P/D:** EIDOS / CORE DESIGN
**GENRE:** ACTION **WWW:** http://www.eidosinteractive.co.uk/tombrider1.html

найници пийват чай и си разказват сладки истории. **Поредната случка** е една от първите мисии на археоложката. Действието се развива преди много време в Ирландия, а самата Лара е невръстна, но красива млада девойка. За жалост обаче, хубавицата още не може да борави с оръжия. Е, това вече сериозно затруднява играта. Само с бойни хватки трябва да преодолявате цялата мисия. Подобно ниво имаше и в TOMB RIDER 3, както може би си спомняте, и именно то навремето получи най-много одумки от феновете. Защо CORE са решили да повторят грешката си, само те си знаят. Не искам да им се бъркам, но е факт, че подобни неща масово не се харесват! От тях издателите не печелят, а геймърите губят. След привършването и на последната част от това ниво геймърът се отправя отново към имението на може би покойната Лара, където не знам поради каква причина някой се сеща да разкаже и за едни странни похождения на археоложката. **Мястото на действието** е някакъв хай-тек комплекс. Тази част се различава доста от предходните и не случайно е оставена за накрая. За помощник имате доверения си приятел Зип, който обаче не прави нищо друго, освен да ви дава акъл. Тук отново сте придобили правото да разполагате свободно с оръжието си, но то не е много препоръчително, защото все пак около вас гъмжи от лесно запалима електроника. Като цяло последното ниво е и най-трудно. Но е по силите ви да го преодолеете, стига да сте постоянен и упорит. **Изкуственият интелект** в тази игра не предлага кой знае какви новости, но все пак е по-скоро приемлив. Противниците винаги се целят точно във вас, животните, които понякога се впускат да ви гонят, го правят успешно, а всичко е добре балансирано, така че няма шанс да ви се изсипят сто човека наведнъж. Местностите, в които се разпростират нивата, са приятни и не рядко човек се спира, за да поразгледа пейзажа по-подробно. Всичко се вижда отлично, а цветовете са добри и поставени на място. Премахнати са някои грешки от предишните версии, но в никакъв случай не може да се каже, че графиката е претърпяла драстични промени. Като цяло някои елементи от нея са по-други, но тя все още си е познатата ни картинка. **Най-големият проблем**, както винаги, е свързан с камерата. Тя непрекъснато се върти около хубавата Лара и я показва като на модно ревю. Това, разбира се, е приятно, но с нищо не помага на геймъра, който е решил да играе, а не да зяпа. Не един и два са случаите, когато в най-напрегнатия момент камерата застава точно отсреща, създавайки ти купища неприятности. В графично отношение самата Лара Крофт не е много променена, макар авторите да са се повлияли от последните моди по премахване на силикона от бюста. Да, бе! Прословутият бюст на героинята е смален чувствително. Което обаче в никакъв случай не я прави по-малко привлекателна! **Звукът** в TOMB RIDER CHRONICLES е направо отвратителен. Никоя от предишните игри от серията не е била толкова зле в това отношение. Редките пъшкания и пуфкания на Лара изобщо не могат да компенсират липсата на други адекватни шумове. Звуци като счупено стъкло или нещо такова са същинска рядкост. Музиката също не е на много по-добро ниво. Тя присъства само във менютата, но дори и само там е в плачевно състояние - общо взето погребална мелодия, която непрекъснато се повтаря и така се превръща в безумна досада. **Като цяло TOMB RIDER CHRONICLES не предлага нищо особено**, освен нови нива и подходяща връзка между тях. Пропуските в звуково отношение, както и непроменената графика дърпат играта надолу и я карат да прилича на продукт, пуснат на пазара колкото да дооберe парите на изстрадалите геймъри. Ако обаче никога преди не сте си пускали подобно нещо на компютъра, сега му е времето - скоро нова такава игра не се очертава да има. Стига, разбира се, EIDOS да не решат да осъществят проекта си TOMB RIDER: NEXT GENERATION...







**Svetlinko**

**PC Win: '95 / '98 / ME**
**MIN.:** P II 233, 32 Mb RAM
**OPT.:** P III 700 , 64 Mb RAM
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ
**Оценка 8/10**

MG | PLATFORM: PC; PSx | RELASE: 08. / 2k | P/D: INFOGRAMES / INFOGRAMES SHEFFIELD HOUSE
GENRE: STRATEGY / WAR SIM. | WWW: http://www.hogsofwar-thegame.com




# обичам те всякак, гуцандо мио:)

**В намиращия се нейде из Прасифика** остров-континент Свинелазия (силно наподобяващ формата на прасе) има богата на ресурси и култура страна. Обаче шестте нации, формирани от местните жители - прасета, ако не е станало ясно досега - са в безспирна конкуренция за власт и сила в региона. Ако пренесем тази история на компютърния монитор, получаваме кръстоска между WORMS и ARMY MEN, но с главни действащи лица стада от войнствени прасенца. **В самото начало прошарен дърт шопар** заповядва вдигане на крак в името на родината и се налага да избираме с коя свинска народност ще играем - примерно Суши свиня (Китай), Прасестройка (Русия), Шопарите на чичо Шунка (Чичо Сам) и т.н. Всъщност прасетата изглеждат еднакво (то и не очакваме друго), но униформите и имената им са различни, типични за избраната държава. **HOGS OF WAR** предлага два основни режима на игра: singleplayer-кампания и multiplayer deathmatch. При сингълплеъра се започва съвсем отначало. Избира се нация (по-скоро порода;)), изпращат се войници на бойното поле, разгръщат се военни действия и се напредва през серията от 25 мисии с постепенно увеличаваща се трудност. Няма алтернатива на победата - нашите шопари се борят по свински до последното си изгрухтяване. Попътно трупат впечатляващи оръжия и promotion points, които се разпределят между отделните членове на отряда. Най-сериозен майтап пада обаче при мултиплеъра, където имате пленителния шанс да опукате прасетата на трима от приятелите си в серия от случайни skirmish-и. С разнообразните избори на отряди, видове оръжия и дизайн на нивата HOGS OF WAR има безценното качество да бъде преигравана многократно - но реч иде само за мултиплеъра. При самостоятелна игра срещу компютъра мудното и потискащо развитие на действието отегчава. В първите пет нива, докато придобивате нови оръжия и повишавате свинчетата си, може и да се позабавлявате. Обаче после повишенията оредяват, разнообразието на пушкалата и другите оръжия силно спада, а самите мисии стават леко абсурдни. Едно е да завладяваш няколко моста или да се промъкваш във вражеска база, а съвсем друго е да се озовеш на група малки островчета, заобиколени от минни полета и врагове, покачени на близките височинки и снабдени с минохвъргачки. С други думи, първите десетина нива отлитат за нула време, обаче следващите ги петнайсет могат да отнемат бая време и нерви - не че са трудни, а защото са повече или по-малко досадни. **Графиката не поражда неконтролируем възторг** у играещия, макар че по-отдалеч прасетата изглеждат прилично. Те са с типичното за анимационните герои забавно и комично излъчване, което веднага подсказва към коя публика е насочена играта. Лошото е, че фонът от структури, планини, долини, мостове, острови, хълмове и окопи изглежда рьбат, начупен и груб и няма нищо общо с визуалните стандарти, поставени от ARMY MEN на 3DO, и някак напомня за стари PlayStation-постижения като WARHAWK и ASSAULT RIGS. За ефектите от рода на куршуми, пушек, огън и експлозиви направо няма смисъл да се говори. Голям плюс са впечатляващите атмосферни явления и реалистичното време. Но щеше да е повече от хубаво, ако всичко изглеждаше така добре като анимираните менюта и симпатичните фигурки на прасетата, които ходят, тичат, скачат, препъват се и се срутват като внезапно претоварени от късо съединение андроиди. **Честно казано**, играта изобщо не е лоша - тя има с какво да ни накара да се забавляваме. Нашите прасета могат да тръгнат по някой от четирите кариерни пътя: тежка артилерия, инженер, шпионин, медик - и така са в състояние да лекуват рани, да използват експлозиви и да действат с мегапушкала. Любимите ни гуцета имат възможността да носят до 15 оръжия, повечето от които са изключително за тяхната професия. А след повишение обогатяваме арсенала им с още по-мощни нещица, които са ни на разположение и в мултиплеъра. Помислете само колко убийствени стават в ръцете на един породист шопар снайпери, шотгъни, гранати, мини с шрапнели, газови бомбички, топове, ракетомети, оръдейни кули... Пушкалата са с доста смотан прицел, но пък гранатите и другите експлозиви имат индикатор за далечината, на която ще бъдат хвърлени в зависимост от това колко дълго се задържи бутона. Стандартният набор от оръжия, с който се започва, е байонет, пушка и три гранати. Байонетът нанася минимални поражения, така че става за употреба само като няма нищо друго. Пушката изстрелва по един куршум и е добър начин за разправа с врага - при подобаваща точност. Добър ход в играта е възможността да се гледа през прицела на обикновените пушки (както в METAL GEAR SOLID); за по-едрокалибрените това не важи. Ключът към успеха е в запазването на прилично разстояние, за да не бъдете уцелени, и точна стрелба от ваша страна. Много трябва да се внимава, защото като нищо може да метнете граната под толкова голям ъгъл, че да се стовари обратно на главата ви. А, ако ъгълът е някъде към 45 градуса, тя литва в красива парабола към хоризонта (проблемът е, че в триизмерното прос-



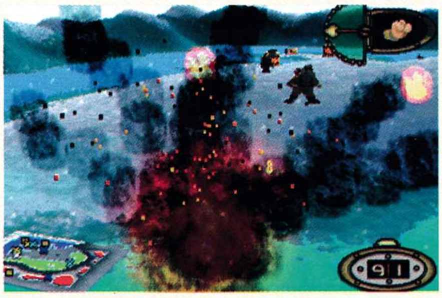

**Изключително пикантни са героите на HOGS OF WAR (не я бъркайте с DOGS OF WAR на TALONSOFT - също толкова смехурски опит за направа на RTS), доколкото общоприетото им крайно предназначение е да се наместят във вид на свински ребърца по коледно-новогодишните трапези. Играта напомня на копие на WORMS и е смес между turn-based и realtime стратегия.**

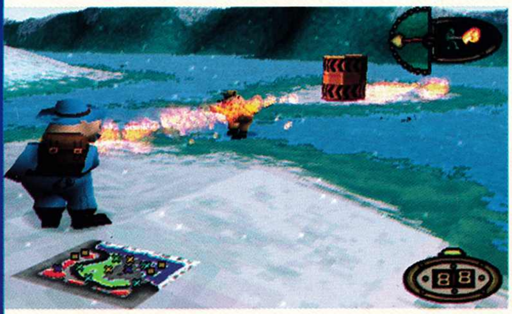




транство трудничко се преценява величината на ъгъла). Пригответе се за много некадърна стрелба - отначало поне. Да не говорим, че вражеските прасета непрекъснато се местят, когато дойде реда им за движение - няма да седят и да чакат някой да ги гръмне, я! След повече или по-малко успешни попадения животът на нещастния шопар стига до нула и той избухва, нанасяйки поражения върху всеки, които е в близост. **Звуковите ефекти са изпипани.** Звуковите клипчета определено са записвани с добри актьори и те, сами по себе си, са в състояние да накарат човек да падне от смях. Както в WORMS, всеки път щом някое прасе налети на друго, бива убито или има да каже нещо по какъвто и да е повод, задължително използва блестяща фраза, изречена с подходящ патос и поразителен акцент. Ако обаче непрекъснатите обяснения и ревове за сплашване на противника започнат да ви лазят по нервите, винаги можете да ги изключите. Свистенето на изстреляните куршуми и тътена на хвърлените бомби също внасят атмосфера в геймплея, и то доста по-добре от ръбатата графика на пейзажите. Саундтракът се състои от натрапчиви маршове и, както си му е редът, точно той не може да се изключи. **На война като на война** - без капка милост и жал; нищо лично- просто винаги има победени и победители. Борбата е безмилостно жестока и нашите прасета определено се борят с всички сили. Движение след движение, всяко свинче разполага с ограничено време, в което да броди свободно из околността в търсене на тактически най-изгодна позиция и за предстоящо нападение, и за защита след това. Бързичко трябва да се намират близки powerup-и, даващи здраве провизии и, разбира се, противникови сили - чрез мини-картата в долния ляв ъгъл на екрана. Бойното поле е тридименсионно, крайно примитивно и не особено интерактивно. В него произволно са разпръснати езерца, минни полета, възвишения и кутии с полезни нещица. Единственото, което се иска от играча, е да лавира експе-

жение 60 секунди. При мултиплеъра това време може да се намали - за увеличаване на напрежението. А когато прасенцето е ранено по някакъв начин, движението му се забавя и се затруднява измъкването му от огневата линия. **Може би 3D е основното предимство** и (единствена) разлика спрямо WORMS. При "червейчетата" играта е плоска, гледана отстрани, с повече опции за прикриване и по-добра видимост. Принципът на построяване на картите в HOGS OF WAR е друг - най-често всичко е разположено около централна арена, в която обикновено стават най-големите мелета, заобиколена с възвишения. Който успее да ги окупира, почти винаги печели. Е, не винаги всичко е толкова стандартно, защото някои карти изглеждат като истински пъзели. Всичките те са дело на случаен генератор, чиято цел е да осигури интерес и при многократно превъртане на играта. За съжаление, колкото и мощно оръжие да използваме, теренът не търпи никакви поражения и не се променя дори тревичка по него. Към края на всяка битка следва затишие, даващо достатъчно време на командирите да разпределят извоюваните точки между хората (свинете) си. **С напредването на мисиите** завладяваме част по част континента Свинелазия и някак си се примиряваме с недостатъците на HOGS OF WAR. Алтернативата е просто да зарежем прасетата да се оправят сами в свинската си ситуация:). Забавен аспект на играта са







дитивно между всички тях с едничката цел да фрагне вражеското прасе. Който запази своите шопарчета до края, той е победител. Всеки отряд се състои поне от три прасета, а за извършване на ход играчът има на разполо-

многото грешки, които могат да бъдат допуснати за радост на противника. Тъпи са, но поне са смешни патилата на прасетата. Те понасят всичко - например случайно натрисане насред минно поле, взривяване на граната в опасна близост или поне половинчасово прицелване, което в крайна сметка пропуска целта.

Cali

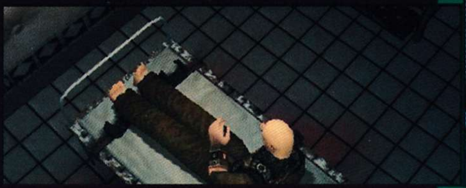
**Ако сте играли WORMS, смятайте направо, че сте играли и HOGS OF WAR. Обичате ли да се щурате из 3D околна среда, почти сигурно няма да се разочаровате. Играта не е оригинална, но е чаровна. Тя определено е в състояние да изтръгне от геймъра - кога за добро, кога за лошо - възклицанието: "Мамка му и прасе"...**

**PC Win: '95 / '98**
**MIN.:** P II 233, 64 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD
**OPT.:** P III 400 , 128 Mb RAM, 1 Gb HDD
**Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: 1-4**
**Оценка 7/10**

MG PLATFORM: PC | RELASE: 20.11. / 2k | P/D: EIDOS / IO INTERACTIVE
GENRE: ACTION | WWW: http://www.hitman-codename47.com

**Някъде пише**, че HITMAN CODENAME 47 е action/strategy game. Само че стратегическият елемент... ами незнам, няма го :(. Това си е чист TOMB RAIDER, от която е взето лошото и е спестено доброто. Все си мислех, че ще е нещо яко, тъй като заглавният надпис (намирисва на "Матрицата") и картинките от играта са адски култови. Обаче още от интрото тръгват едни съмнения... **Смисълът на играта е** да влезете в кожата на наемен убиец. Нашият приятел е кубе с антипатична физиономия и щампован щрих-код на вратлето (като прах за пране). Изпълнявате мисийки от рода на "иди и убий оня жълтур Лотус, ще ти платя на връщане, ама всички щети са за твоя сметка". Евентуално се случват и други задачи като да претрепете гангстерски бос. Наглед може и да звучи приемливо, но не е! **Сюжетът е задигнат** от филма "Никита". Нашият приятел - кабриолет тип Мики Маус, се събужда вързан на легло в болнична престилка. След като се освобождава, противен гласец с руски акцент разяснява вашата история и как да прокопсате в живота, т.е. как да зареждате автомати и да удушавате пазачи. Играта фактически започва с туториъл, който по никакъв начин не може да бъде пропуснат, а в него се обясняват главните техники на управление и стрелба. **Именно контролът** е първият удар под кръста. Ще видите доста зор, докато вземете нещо; имам чувството, че и Стиви Уондър би се справил по-добре от "нашето момче". Значи, първо трябва да насочите вниманието му към обекта, после да се наместите върху него, да изчакате да се появи едно квадратче на мерника, после да натиснете дясно копче и от изялзлото меню да изберете "Да, вземи пълнителя, че изсъхнах да те чакам". С това, колкото и да е тъпо, човек би могъл да свикне. Понякога обаче на някой предмет просто не му се появява квадратчето и трябва да кръжите с мишката наоколо, да намерите вярното пространство на 20-30 сантиметра от него и тогава да го вземете. За да не е всичко толкова плачевно, в конфигурацията на копчетата има функцията WSAD. Това донякъде облекчава управлението - по този начин с мишката управлявате главата на героя и движението става лесно. Но все пак не е достатъчно добро и изобщо не може да се мери с перфектния интерфейс на HERETIC 2. Друга простотия излиза още на втората минута. Стоиш си на едно балконче и руснакът ти казва да скочиш на терасата отсреща. Натискаш послушно копчето за прескачане на парапети (незнам как се нарича в играта, но там просто няма скок). После той самичък си се премятa, застава на ръба, хваща се здраво, въздъхва три пъти, скача от другата страна, премята се и през онзи парапет и, доволен от изпълнената задача, чака нови поръчки. Всичко сам прави. Като кухненски робот. **Работите за "Агенцията"** (спомнете си "Отдела" на Никита), изпълнявайки мисии срещу солидни суми. Естествено, колкото повече напредвате, толкова повече пари ви дават, за да се снабдявате с пушкала и джвъчки. Обаче нещо прекаляват и ви дават такива купища мангизи, че с тях можете да купите от абсолютно всичко по много. Което е безсмислено. При това изобщо не знаете за кого работите, нито защо, по дяволите, сте се набутали там. **Изненадващо малко** е предварителната информация за мисията ви. Получавате снимка на главната ви жертва, години, цвят на косата, килограми, ръст... данни, които са абсолютно безполезни (освен, ако ще се жените за лицето или пък ще го пробвате дали не е надебеляло преди да го гръмнете). Въпросната жертва винаги излиза накрая и е очебодно различна от пазачите си, които пък наглед сякаш са от едно голямо семейство, защото са еднакви едно към едно дори и по парцалките. На супербезполезната и неясна карта ви посочват къде сте и къде трябва да стигнете. Изобщо тактическото управление, подобно на RAINBOW 6, само с едно юрване в мелето може да ви доведе до поредния load. **HITMAN би трябвало** да напомня THIEF... Обаче нашият герой е супертъп и навява спомени за стари реклами на безалкохолни напитки... Да не говорим, че дори не можете да записвате по време на игра, ами трябва да си направите профайл, в който си помните до коя задача сте стигнали. **Лошото си е лошо,** но пък и не мога да отрека някои качества на HITMAN CODENAME 47. Едно от тях е например дългата жица за душене, от която просто няма отърване. Свежи идеи са търкалянето на трупове с цел прикриване на следите и крадeнето на дрехи като в COMMANDOS за заблуда на противника. Графиката я бива. Играта яде ужасно много ресурси, има нахални системни изисквания и трудно засича ускорители, но пък иначе е хубавка. Само че няма anti-aliasing (малко ме съмнява да ми е от видеокартата) и разваля приятното впечатление от графиката. Дори логото в менюто е ръбатичко, а то е може би най-хубавото нещо в цялата игра.

Warden








**Доста информация плъзна из Интернет за HITMAN CODENAME 47, но тук дори в жанровото ѝ определение нещо не е наред.**

**Наистина, съжалявам за тази игра. Идеята е добра, реализацията - куца! Изобщо от HERETIC 2 насам не съм виждал някакъв по-солиден 3D person action. HITMAN, тази иначе многоочаквана игра, определено има потенциал, стига той да не беше толкова много препънат...**







**PC Win: '95 / '98 / ME**

**MIN.:** P II 300, 64 Mb RAM, 400 Mb HDD, 3D Acc.

**OPT.:** P III 400 , 96 Mb RAM

**Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ**

**Оценка 7/10**


ПРАВО В ЦЕЛТА!
5 6 7 8 9 10

В момента сме участници в един експеримент на нерви, провеждан от 3DO и New World Computing. Той се състои в проверка на реакцията на геймъра-потребител на продукт с качество под средното ниво, който носи името Heroes за подмамване. Лично аз се хванах на клопката и купих частите на Heroes Chronicles: четири недодялани поредици, обединени от един и същ герой - варваринът Тарнъм. Ако желаете, вземете участие и вие в този експеримент с риск да пропилеете и пари, и време, и нерви.




Представям ви една от частите, наречена Clash of the Dragons, като ще се мъча да не ръся глупости по адрес на създателите на любимата ми игра. Голям фен съм на цялата поредица Heroes, затова не мога да се сдържа и да не изкажа огорчението и разочарованието си от настоящия продукт. Историята (единствено то свястно нещо) на Clash of the Dragons проследява поредното приключение на Тарнъм - нашият безсмъртен, но самотен герой. Годините изминават една след друга и той е принуден да наблюдава как всичките приятели около него умират един след друг. Това му носи безкрайна скръб и огорчение. Но ето че Тарнъм се среща с драконите, обитаващи скалите около градовете Rampart - същества, които изключително рядко допускат хора сред тях, но в случая правят изключение. За него те се превръщат в съвършените приятели, защото живеят по много години. Нещата обаче се объркват (естествено, нали трябва да има интрига :-)). Един ден всички добри дракони изчезват. Видени са за последно как отлитат нанякъде с празен поглед. Тарнъм, твърдо решен да разбере какво се е случило, тръгва по следите им. С течение на времето той разбира, че в основата на всичко стои кралицата на драконите Мутаре (спомняте си я от Armageddon's Blade - побърканата вещица, която се трансформира в дракон). С помощта на Dragon's Blood Vile сега тя се е научила да контролира съзнанието на драконите и е пленила зелените и златните. Осъзнавайки, че Мутаре е заплаха както за елфите, така и за целия свят, Тарнъм тръгва на поход срещу нея. Това е най-общо историята в Clash of the Dragons. В четирите части на Heroes Chronicles има силно застъпени елементи на adventure и role playing, които внасят малко свежест в играта. Често се появяват надписи между ходовете, чиято цел е да развият историята и да поддържат някакви събития сред мисиите. Въпреки че подобни нововъведения не са излишни, понякога те стават скучни и досадни, защото през ход се налага да изчитате по доста редове информация, която изглежда ненужна и отегчителна. По-наблюдателните геймъри няма как да не забележат, че анимациите между нивата са взети от предишните експаншъни на Heroes 3. Направо не мога да повярвам! Понякога те изобщо не съответстват на ситуацията. Екипът на New World Computing толкова ли не е имал време да направи няколко нови, че използва старите. Силно съм озадачен и от фактът, че не присъства multiplayer и в четирите части. Единствено на разположение в Clash of the Dragons има само осем карти, които пък от своя страна не са чак толкова трудни за минаване, а повечето от тях са S или M, рядко L. Какво да ви кажа, приятели, програмистите просто са си оставили ръцете в своя продукт. А това не е характерно за фирма от ранга на New World Computing, от която свикнахме напоследък да получаваме само качествени заглавия. Според мен нямаше да е лошо, ако бяха пуснали четирите части на приключенията на Тарнъм на един диск. Така щяха някак си да се разминат по-леко, отколкото да ни пробутват продукта си на цели четири диска, всеки от които, забележете, е по 500 Mb. Сигурен съм, не... УБЕДЕН съм, че екипът на New World Computing можеше да направи нещо много по-добро. Нека се надяваме само, че настоящите хроники са извинение за евентуалната и напрегната работа над Heroes 4. Ами, май с това участието ми в експеримента приключи :-).

Stipey










**PC WIN '95 / '98 / NT**

**MIN.:** P 133, 32 Mb RAM, 4xCD, 230 MB HDD

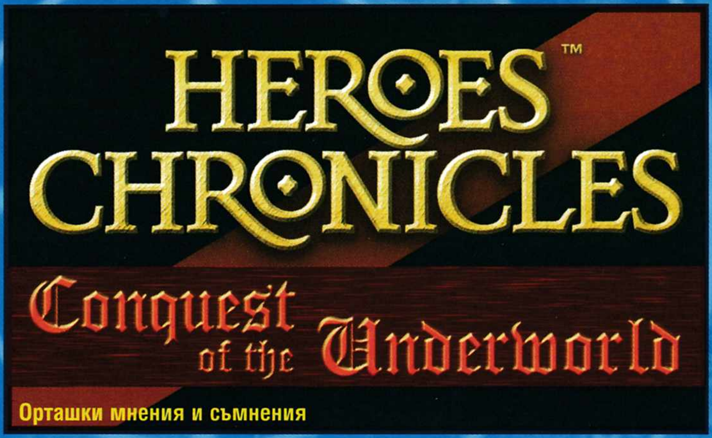
**OPT.:** P 266, 64 Mb RAM, 12xCD, 500 MB HDD

**Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ**

**Оценка 4/10**

MG PLATFORM: PC | RELASE: 28.09. / 2k | P/D: 3DO/ NEW WORLD COMPUTING
GENRE: STRATEGY | WWW: N/A

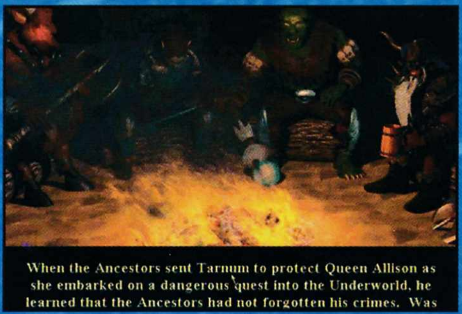
Пускаме този текст за проба, пък вие ни кажете какво мислите за подобен експеримент. Двама от постоянните автори в MG предлагат нещо като обща рецензия, но така че всеки да запази личното си мнение. Бог знае откъде им е щукнала тази идея, но като нищо може би са искали да се покефят с една подобна словесна авантюра. Открийте сами кой кой е и кога е на общата клавиатура. Наслука!




**Орташки мнения и съмнения**

HEROES отдавна се е превърнала в култ и е изяла доста време далеч не само на мен. Само че напоследък културт взе така да затъва, така слепешката скочи с главата надолу в блатото, че се захващам супернеохотно с тази статия. Жестоко ми писна от всякакви Герои, Могъщества и Магии, било то двойки, тройки, хроники или каквито там им лепнат коефициенти. С приятелчето MNC поне от година и половина се каним да изиграем една мрежа или поне Hot seat, но все не ни стигат парите за 6-7 часа в клубче или пък него все нещо го хваща бързо да ми се изпречи (без коментар - бел.Пешо);) Както и да е, радвам се, че колегата без гласни в името (все още без коментар - бел.Пешо) ще прояви необясним интерес към тази тъпня и смятам след малко да му отстъпя клавиатурата, за да "ви каже сега на вас" кой кого ще бие на HEROES... Помня безкрайно дългото време преди втората част и как трепетно четях всички превюта. Как се тюхках, че пак е отложена тройката. Как щяло да има не знам си к`ви unit-и - изобщо всеки с проблемите си. И после като излезе... то беше такъв екстаз, че още го помня. Взирах се в монитора и тихичко думах на единственото растение в стаята: "Егати, ски`й само зомбито как се клати и к`ъв сатър стиска в ръката..." Подобни словосъчетания, крещейки за нулева грамотност и безсъница, бяха често явление на времето, но човешкият вид си има противоречивото качество/недостатък: прекалено бързо свиква с всичко (в случая можем да го наречем лукс) и винаги иска още. Постепенно взеха - ей така, срамежливо и тихичко - да се подочуват и реплики като: "Ма то това нещо май... А?... Хмм... Съмнителна работа..." Да, HMM-сериите са си сред най-размазващите игри. Обаче от NWC взеха да цвъкат напоследък по два expansion-а на месец, кой от кой по-малоумен и кух отвсякъде, та взех доста да се "дърпам". Дивашка меркантилност прозира от тези addon-и, които целят само с една-две нови карти и в най-добрия случай, с нова единица да ви бръкнат в джобовете чак до колената и да извадят току-що спечелените с честен труд жълти стотинки. Достатъчно съм точил локуми, време е да кажа за какво става дума. Ами HEROES CHRONICLES е... ами няк`ва нова добавка просто. Ако не друго, поне не ви е нужен диска на H3 (то само това осташе). Хрониките са разделени на четири части, като тази е втората. Ха сега честито, отидете да мрънкате на продавача, че искате да ви смени диска, защото на почти 500 MB се побират... ей, ама направо евала на момчетата как са успели да ги компресират тия 8 карти (или Warden-а не може да брои, което е твърде възможно, или тия от NWC нещо се гъбаркат с нас - бел. MNC). Точно така - очакват ви само те (и са все мънички) + един туториал. Няма multi, няма нищо. Е, навсякъде гъмжи от заставки, но все пак прецакнята е пълна. Изобщо тия хора генерират някоя хубава карта, сменят фона на менюто, опакват го и го пуснат за по $ 20! Направо не ми се приказва, тъй че нека колегата да поеме контрола, да ви каже по диагонал какво става в играта и да приключваме, че тъй ще е по-добре за всички... Като гледам Warden-а к`ви неща е писал (бозааа!), се хващам за главата и мисля, че вече е време да се каже нещо по същество. Ако не друго, поне историята си я бива;). В CONQUEST OF THE UNDERWORLD отново влизате в ролята на безсмъртния герой Тарнум, който в първата хроника беше убит от Грифонхарт. За нещастие (и негово, и наше) обаче на нашия човек му спират достъпа в рая. За да си изработите тази привилегия, трябва да изпълните няколко поръчения на Предците. Първата от тях е да освободите вашия убиец, държан като затворник от един демон. За разлика от първата част тук воювате срещу Dungeon и Necropolis, а авторите са се осъзнали и Тарнум вече може да прави магии. Хайде бе момчета, та нали заглавието е MIGHT & MAGIC! Та като съм започнал с лошото, нека поне да довърша. Осемте мисии са прекалено лесни и малки. Дизайнерите яко са пестили от работата си. Сигурно и генератор на произволни карти щеше да се справи по-добре. Споменах ли, че такъв тук няма? В тон с цялата недомислица липсва и мултиплеър. В играта са добавени нови терени, но те са грозновати и замазани. Дайте накрая да направим равносметка. Какво излиза? Взета е HEROES, отстранени са всичките новости (тези от ARMAGGEDON`S BLADE и от SHADOW), махнат е мултиплеъра и мисиите са малко. Ако играта не ми беше дадена от редакцията на MG, а бях се вътрил с $ 20, сигурно щях да се почувствам като човек, натровен с пица полуфабрикат с кремвирши (бел. Иван: Смей се ти, смей се, вместо да дойдеш да ме видиш в болницата... И на теб можеше да ти се падне развален полуфабрикат...). Аз обаче знам, че някои по-луди фенове на играта няма да ме послушат, ами ще се хванат за това допълнение. Желая им късмет (много късмет) и приятна игра. Както виждате не проявих... (бел. Иван: Тук си позволявам да прекратя статията. Повярвайте ми, не ви трябва да четете нататък.)









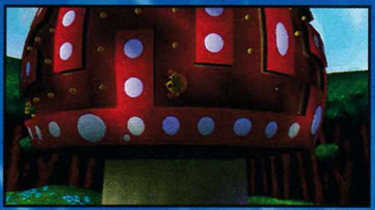
Пешо (MNC)
и Иван (Warden)

**PC WIN '95 / '98 / NT 4.0**
**MIN.:** P 133, 32 Mb RAM, 4xCD, 230 MB HDD
**OPT.:** P 266, 64 Mb RAM, 12xCD, 500 MB HDD
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ
**Оценка 4/10**

PLATFORM: PC | RELASE: N/A | P/D: HASBRO INTERACTIVE/ ASYLUM LIMITED
GENRE: ARCADE | WWW: http://www.creative-asylum.com/pac.html

## Adventures in Time

# PAC-MAN





Старата близалка, вече триизмерна :о)

Кому е потрябвало да възкресява Pacman? По едно време, като за последно, той май се мяркаше в клип на Bloodhound gang, където беше закоравял наркоман. Сега жълтото търкало се завръща за нови приключения - този път, за да спасява света от злото. Ама хайде да преглътнем факта, че една бродеща кашкавалена пита, чиято основна цел е да яде топки за тенис, някак си не е подходяща да се занимава с подобни глобални и екзистенциални въпроси. Авторите явно са искали да ни мотивират да играем, обаче са избрали калпаво клише. След минималната 52 MB инсталация (ега ти пространството!) ви посреща набързо скалъпено интро, което все пак завързва някаква фабула. Лошковци - ходещи чували - са дошли на Земята и са натрошили на парчета свещен артефакт. Той е пазил планетата ни от силите на злото, но сега е пръснат във времето. И Pacman, вместо да диша

**Забелязали ли сте колко модно напоследък е да се правят ремикси на евъргрийни? Разни фирмички поизтупват от прахоляка позабравени заглавия и ги представят за нови. Последното май беше PONG, а сега е ред на PACMAN. Остава само да направят 3D екшън по COMMANDER KEEN и тогава лудналият човек няма как да не си захапе клавиатурата.**

лепило, хуква да търси изгубените части, а негов приятел-професор (жълто търкало, но този път на преклонна възраст) ви дава ценни съвети и ви разнася из времето чрез своята time machine, който обаче не винаги работи както трябва и понякога ви зарязва на random място. Ако не сте играли оригиналната ПАКМАН, трябва да знаете, че вие сте гореспоменатото търкало и бродите из разнообразни лабиринти - нещо като в приказката за питката, която се търкулнала и нищо не могло да я спре. Целта е да изядете всички жълти точки, пръснати по пътя. Шарени духчета ви гонят да ви изкльопат. Няма спасение срещу тях, освен някои редки жълти топки, благодарение на които за известно време призраците стават сини и тогава можете да ги хапнете.




PACMAN е пословично стара и комерсиална игра. Създадени са стотици разновидности за всякакви платформи. Лично аз съм я изпробвал на Nintendo family game още по времето, когато излезе тази конзола, а тогава някои хора отдавна вече се бяха утвърдили като геймъри-ветерани. Още от пръв поглед се вижда, че играта е като оригиналната ПАКМАН, просто е добавено трето измерение - височина (нещо като опцията extrude на 3D studio max-а). Благодарение на това е добавена и "етажност" - по разни стълби и пътечки се изкачвате на по-горни нива, а динамичната камера не ви оставя в неведение къде се намирате. И точно в това е проблемът й. Камерата е подвижна и винаги гледа към вас, както и да се върти. Затова често се появяват проблеми с управлението. Стрелките не се променят според ситуацията и се случва например копче напред да ви движи на дясно. И още: непрекъснато е сравнително zoom-ирана, което пречи ужасно. Преди си беше хубаво - отгоре човек може добре да си направи сметката откъде да мине. Обаче сега е отстрани и вижда само на няколко преки. Нивата са разнообразни, а декорът се променя основно приблизително на всеки три нива. Противниците са какви ли не: духчета, араби, крокодили, змии в кошници, търкалящи се камъни и т.н. Можете да ги прескачате, да изкачвате хълмове и да се катерите по покривите, което наглед е нещо ново. То обаче не променя стария кашкавал ПАКМАН и дали играете оригинала или ADVENTURES IN TIME е все също-то. При всяка смяна на декора (джунгла, арабско градче, фараонска пирамида...) се появява и нещо като междинна игра. При първата ви гонят канибали, но не по тунели, а по стръмен планински път. Докато тичате, трябва да избягвате препятствията и същевременно да събирате онези жълти топчета. Египетска загадка пък е проста игра на карти. В 16 плочи на стената има разбъркани двойки символи, които трябва да откриете с минимален брой ходове. Плочите са скрити и трябва две по две да извадите черешки, ягодки, царевици и пр. Третата игра, до която стигнах, е всъщност "Тука има, тука нема", но вместо прословутото топче проследявате бисквитка или скрит в кошница банан, който се бърка заедно с пет други кошници, натъпкани със змии. Изобщо вметнатите игри са лесни, носят солиден брой точки и разнообразяват сухарската атмосфера. Графиката на играта е постна. Повечето неща се правят с малки усилия/познания на max-а. Но като се замисли човек, това е детска игра и футуристичните ефекти не са й особено присъщи - все пак всичко се свежда до сфери и правоъгълници. Звукът е досаден. Лошите фъскат, съскат и къркорят, а Пакман и професор Пакман се озвучават само от един човек. Музиката си е като в оригинала и бибитка на заден план. PACMAN - ADVENTURES IN TIME предлага мултиплеър - hot seat (двама души на един компютър), IPX и TCP/IP. Накратко казано, тази игра малко е ни в клин, ни в ръкав. Хубаво е да се възраждат стари хитове, ама някакси нека това да става по-умно и по-кадърно. Пък и далеч не всички стари заглавия стават за възстановка. Много от тях са забравени, просто защото им е минало времето. Кой днес "помпа" копчетата на аркадните автомати, за да убие "боса", и мълви: "Шефе, пусни е тука още два жетона на кредит, че таман тоя го фанах в систе-мка"!? Има го още и това в наши дни, но то е отживелица, която изобщо не може да се






сравнява с такива извисени забавления като QUAKE или BALDUR'S GATE 2. Игрите от рода на ПАКМАН са по-скоро нещо като туристически забележителности, които показват как са заченати днешните шедьоври.

Warden

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 4 Mb Video

**OPT.:** P II 300, 64 Mb RAM, 16xCD, 8 Mb 3D Acc.

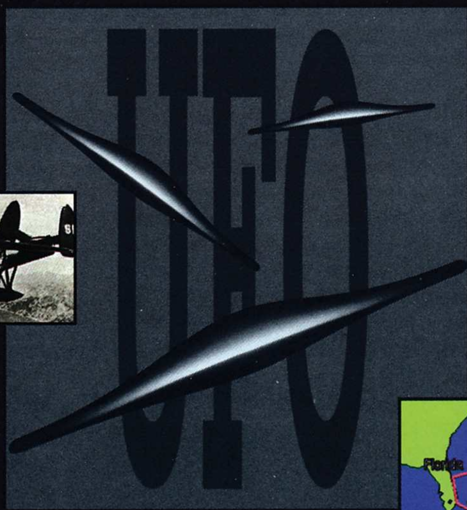
**Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА**

**Оценка 5/10**

# ~~Бермудският триъгълник~~

Може и да ви е писнало от тази тема, но аз съм любознателен, а и смятам, че още едно обяснение няма да навреди никому. Освен това повече няма да ви убеждавам: изборът да приемете написаното за вярно или да го отхвърлите е изцяло ваш.

В миналия брой на **MG** опитах да ви запозная с това що е плътност и има ли тя почва у нас (на Земята, де). А сега да попътуваме от една плътност в друга. Как ли ще се почувстваме, ако преминем от **3-та** в **4-та** плътност? Надали въобще ще усетим нещо. Няма да боли. Няма да има нищо сензационно. Всъщност ще можем да усетим, че сме в друга плътност само по това, което ни обкръжава, защото влиянието върху нашето физическо тяло ще е почти незабележимо.**Преминаването** от една плътност в друга е нещо, което доста хора са правили, без да го осъзнават. Разбира се, с помощта на разумни същества, за които това е ежедневие. Понякога хората обаче си спомнят, че нещо е станалоq и се удивляват как са могли например да минават през стени и твърди обекти. **Преминаването** от една плътност в друга става постепенно и не непременно изцяло. Ако трябва да се преодолеят физически бариери, плътността се променя слабо, така че да се направи проход в онова, което се счита за твърд обект. Между другото, твърде скоро (по земни мерки) хората ще преминат от 3-та в 4-та плътност. Заедно с планетата ни, **Слънцето,** и всичко останало. Ние няма да усетим това физически, духовно обаче със сигурност ще се почувстваме по-извисени и позагрижени за другите хора. **При нашето ниво** на знания не би могло да се обясни точно каква е същността на процеса на смяна на плътностите. Хората не могат да достигнат до това познание самостоятелно, а без него може да се стигне до катастрофи, каквато например е експериментът във Филаделфия (за него в следващия брой).**Дори и да проумеем** някои от факторите и съответно да документираме резултатите - например от **Бермудския триъгълник,** където смяната на плътности става природно, естествено, без намеса - пак няма да разполагаме с достатъчно парчета, за да сглобим цялата мозайка. **Та да си дойдем на думата.** Да, смяната на плътности съществува в природата и в някои светове под влиянието на определени обстоятелства тази смяна се извършва доста често. Тук, на Земята, също се среща това явление, но само на определени места - където има пробиви (отвори, излази) в земната кора, през които протичат вторични продукти от компресията (свиването) на Земята. Както се досещате, материята се свива, когато изстива, какъвто е случая с нашата планета. Когато се наблюдава протичане на тези вторични продукти, временно се наблюдава също и смяна на плътностите. **Бермудският триъгълник** е едно от тези места.В световете, в които се наблюдава честа смяна на плътности, не е възможен живот в 3-та плътност. Това са мъртви светове. В най-добрия случай там може да просъществуват само едноклетъчни организми.**Преминаването** от една плътност в друга има много нюанси. Например обекти от 3-та плътност може да ви се стори, че изчезват в Бермудския триъгълник, а след това да се появят отново, макар през цялото време да са си били в 3-та плътност. **Бермудският триъгълник** наистина има необичайни свойства. Той обаче е точно като някои други места по земната повърхност, където се наблюдават магнитни аномалии, където компасите се въртят като бесни, където конкретни обекти изчезват от полезрението. Каква е причината за това? Тези места (за щастие, малко на брой), са отвори (излази) от центъра на планетата, през които изтичат вторични продукти от свиването на Земята - да ги наречем





гравитационни вторични продукти. Нещо като вентилационна фуния, от която периодично протичат градивни частици, непознати на хората. И горко на хората, рибите или предметите, изпречили се на пътя им. Има хиляди разкази за изчезнали кораби и самолети в Бермудския триъгълник и една от версиите е, че те биват отвличани от извънземни, за да бъдат показвани в междугалактичен зоопарк. **Глупости!** Ако извънземните искат да отвличат хора и животни, те могат да го правят от която и да е точка на земното кълбо? Хей, братя извънземни, вижте моля разписанията, за да знаете кога ще мине кораб или самолет, за да го отвлечете! **Подобни аномалии** като Бермудският триъгълник има и на други места по земята и те са познати от горчивия опит на моряците или пътниците - например една област близо до японското крайбрежие, както и една аномалия в едно от Великите езера. Подобни отвори (излази) има и на места по океанското дъно или в дълбоки пещери. Това, което характеризира един такъв отвор (излаз), е не само повърхността на скалната структура (много натрошена), но също така и структурата на долната скала - фактори, които човек трудно може да определи. **Между другото,** като си говорим за плътности и за отвличания, не е зле да отбележим, че понастоящем **Земята** се посещава от 17 вида различни извънземни форми на разумен живот, които по време на престоя си живеят или във водата, или под океанското дъно. Всичките тези **17 вида същества** не са в 3-та, а в 4-та плътност, така че що се отнася до нас, хората от 3-та плътност, те просто не съществуват. Затова и не ги виждаме. Твърде наивно е да смятаме, че те ще се появят пред нас и ще се бият по гърдите (ако имат такива) - ето ни, вижте ни! **Е, понякога преминават** в 3-та плътност и стават видими, това обаче се прави със строго определена цел. Но защо моретата и океаните? Защото дълбочината на моретата и океаните ги поставя по-близо до центъра на един формулиран център на Земята в 4-та плътност. Формулиран център, защото Земята днес не е в 4-та плътност и следователно тези същества просто се реят в пространството, свързани един с друг чрез нещо като мрежа или паяжина. А защо просто не отидат там, където е центърът на Земята? Или пък да си създадат космическа станция в 4-та плътност, или база на Луната? Макар частиците от 3-та и 4-та плътност да не си взаимодействат, все пак да обитаваш горещото, тежко и течно ядро на Земята (макар и в друга плътност) би било нещо като тежък товар. Това наистина представлява товар за веществото от 4-та плътност и би причинило на съществата нещо като хронично главоболие например. **Да обитаваш водата** или пространството под океанското дъно е много по-удобно, особено за лесно преминаване във/от 3-та плътност по време на




посещения или визуални контакти. Пристигането по въздуха (от открития космос) е по-усложнено, особено като се има предвид, че то трябва непременно да бъде пристигане и заминаване. В моретата и океаните извънземните могат да останат и по-дълго време. А какво правят през това време? **Можем да ги попитаме.** За беда вероятно ще ни отговорят на подсъзнателно ниво и след това нищо няма да помним. Но може и да ни разрешат да си спомним нещо. Между впрочем, някога да сте се замисляли откъде на писателите фантасти и на сценаристите на фантастични филми им хрумват такива страхотни идеи за извънземни същества, чужди светове, технологии? Вдъхновени ли са били от нещо? **Без съмнение.** Определени творчески личности, които имат достатъчно отворено съзнание, които са достатъчно мотивирани и талантливи, са били "отвличани" - по-скоро взимани на пътешествия из Вселената, запознавани с формите и условията на живот на другите планети. След това не им остава нищо друго, освен да преразкажат видяното чрез човешкия език

**Voodoo Man**

# Dolby Digital (AC-3)

**Обща информация** Звукът Dolby Digital се появи първо в киносалоните през 1992, на премиерата на филма "Батман се завръща" (Batman Returns), и от тогава звучи в хиляди филми по целия свят. Иначе казано, това е най-съвременната разработка на **Dolby Laboratories**. Dolby направи революция в края на 60-те и началото на 70-те години в системите за записи на магнитна лента със своята система за подтискане на шума Dolby A (за професионалисти) и Dolby B (за обикновени потребители). По-късно, през 70-те години, компанията Dolby революционизира звука във филмите със своята аналогова система Dolby Stereo. Dolby Stereo донесе на филмите 4 звукови канала - ляв и десен за музика и ефекти, централен за диалозите, и четвърти, т.нар. Surround (или обкръжаващ), за създаване на обща звукова атмосфера. През 80-те години благодарение на системата Dolby SR (Spectral Recording - спектрален запис) беше подобрено значително качеството на записите на лента и звука в кинофилмите.Това не бяха единствените "революции" на компанията Dolby. В края на 80-те и началото на 90-те години тя революционизира също и битовите устройства за развлечение, внедрявайки системата на "домашния театър" Dolby Surround, а по-късно и Dolby Pro Logic. В битовите устройства основно се използва технологията Dolby Stereo за възпроизвеждане от видеоленти и лазерни дискове (под лазерни дискове тук и по-нататък в текста ще подразбираме LaserDisc, т.е. "големите" видеолазерни дискове. Не ги бъркайте с "малките" компакт-дискове (CD). Тези системи позволяват на зрителите да употребяват в къщи същата тази четириканална конфигурация, която се използва и в киносалоните.**Съвременните системи Dolby Digital** вече са ново ниво - те предоставят шест канала с кристално чист обемен дигитален (цифров) звук. Левият, централният и десният фронтални канали позволяват точно да се определи позицията на източника на звука на екрана. Отделните или "дискретни " ляв и десен surround задни канали ви въвличат в обкръжаващите и обтичащи звуци на филма. А допълнителният subwoofer/bass нискочестотен канал добавя още пипер към действието на екрана. **Принципите на Dolby Digital** водят своето развитие от разработките на Dolby по отношение аналоговото намаляване на шума. Заглушаването се постига чрез отслабване на шума, когато няма аудиосигнал, а когато има такъв, се позволява на по-силният полезен аудиосигнал да прикрие по-слабия шум. С други думи, тази технология използва предимствата на психо-акустичния феномен, известен като слухово маскиране. Дори ако аудиосигналът заема само част от спектъра, шумозаглушаването на Dolby намалява нивото на шума в тези части от спектъра, в който делът на полезния сигнал е почти незабележим. Това се прави, защото аудиосигналът може да маскира само близкия по честота шум.При прехода от аналогов запис на сигнала към запис на цифров носител (например компакт-диск) се откри, че цифровото кодиране на аудиосигналите, което се използва в CD, произвежда доста големи обеми данни - прекалено големи, за да бъдат ефективно съхранявани или предавани в електронен вид, особено в случаите, когато е необходимо да се кодират няколко канала. В резултат на това се появиха



новите форми на цифрово кодиране на аудиосигналите, известни под общото наименование "perceptual coding", т.е. кодиране, основано на усещания (кодиране, основано на психо-акустичния модел на човешкия слух, или имитационен модел). Тези форми на цифрово кодиране бяха разработени така, че да бъдат използвани нискоскоростни потоци данни с минимална загуба на качеството на звука. Пример за такъв алгоритъм за кодиране е третото поколение кодери Dolby - **AC-3**.Този кодер използва максимално предимствата на човешката способност към звуково маскиране, като за целта разбива спектъра на аудиосигнала във всеки канал на ниски честотни ленти с различна ширина, оптимизирани с оглед на честотната избирателност на човешкия слух. Това позволява много точно да се филтрира шума при цифровизирането, и то така, че той да се окаже много близък по честота до честотната компонента на полезния аудиосигнал. Начинът, по който се намалява или дори напълно се ликвидира шума там, където няма маскиращ аудиосигнал, не променя качеството на звука на изходния сигнал. Поради това ключовият аспект при кодирането AC-3 е формата на много избирателния и качествен шумозаглушител. **Уникалният опит на Dolby Laboratories** по отстраняване на аудиошума е критичен за намаляването на потока данни в технологията **AC-3**: колкото по-малко се използва за описване на аудиосигнала, толкова повече шумове са свързани със самото кодиране.Във филмовата индустрия звуковите пътечки на **Dolby Digital** се кодират оптично направо на кинолентата в интервалите между перфорационните отвори. Смесването на звуковите пътечки на звуконосителя и на видеоносителя на филма им позволява да съществуват заедно с аналоговата пътечка без да са необходими допълнителни носители на данни (примерно CD). Това позволява да се опрости производството, а за собствениците на киносалони - да се опрости експлоатацията на филмите. То позволява също да се подготви пътечката Dolby Digital практически без допълнителни загуби. Доколкото частта от лентата с перфорирани отвори се прави с висока устойчивост на износване и повреди, пътечката на Dolby Digital няма да бъде подлагана на надраскване и износване за цялото време на употребата на лентата.В битовата електроника технологията Dolby Digital може да се срещне в последното поколение лазерни дискове (там, където беше обичайната аналогова звукова пътечка). Тя е стандартна звукова пътека DVD и се използва като аудиоформат за **HDTV**, а също и в системите на кабелните и спътникови телевизии.**Въпроси и отговори** (или Q&A, ако предпочитате)Вероятно вече доста сте се наслушали, че Dolby Digital е следващата и вероятно последна еволюционна стъпка по посока на реалистичността на звука. Какво все пак представлява тази нова технология? С какво се отличава от Dolby Surround Pro Logic? Какво ново оборудване изисква? Отговорите на тези и други въпроси ще намерите понататък.Като начало да изясним въпроса с името. През последните няколко години компанията Dolby Laboratories използваше термина Dolby Digital за новата цифрова система за киноиндустрията, като в същото време под термина Dolby Surround AC-3 се подразбираше системата за домашен кинотеатър. На практика тези две системи са варианти на една и съща базова технология, леко различаващи се по отношение на скоростта на потока данни. И за да не вкарват повече в заблуда потребителите, от фирмата решиха и форматът Dolby за домашни многоканални системи да се нарича със същото име, както и в киноиндустрията - Dolby Digital.Смята се, че това ще помогне на потребителите по-леко да определят дали даден продукт се поддържа от тази технология, както и да я отличават от форматите **Dolby Surround и Dolby Pro Logic**, които са на базата на аналогови технологии. В новото поколение лазерни дискове и новите формати, използващи се в **DVD** и телевизията **HDTV**, също ще се използва термина Dolby Digital, което сега се прави за професионалните киноприложения. Общото наименование Dolby Digital трябва също така да прекрати растящите заблуди на потребителите, свързани с термина "AC-3" (Аудиокод 3), който е техническо обозначение на технологията Dolby, разработена за многоканалните приложения.**Въпрос:** Чувал съм за Dolby Surround Pro Logic, но какво е Dolby Digital (AC-3)? И какво - Dolby "5.1"? **Отговор**: Dolby Digital представлява съвкупност от шест отделни канали на звука. Както и Dolby Surround Pro Logic, тя включва в себе си ляв, централен и десен канали във фронталната част. Dolby Surround Pro Logic предоставя допълнително

още един канал с ограничена честотна лента (от 100 до 7000Hz) за обемен ("обкръжаващ") звук, който обикновено се усилва чрез два усилвателни канала и после се подава на два динамични канала. Докато Dolby Digital предоставя разделени ляв и десен канали за обемен звук за по-точно определяне на местоположението на звуците и по-натурално, по-реалистично предаване на атмосферата и фона. При това и петте основни канала предават пълния спектър на честотата (от 3 до 20 000 Hz), към които можете да добавите нискочестотните динамични канали (subwoofer/bass). Шестият канал - Low Frequency Effects Channel (канал за ниска честота и ефекти) - понякога съдържа допълнителна нискочестотна информация за усилване на ефекта от някои сцени, като например с взривове, катастрофи и т.н. Тъй като този канал е силно ограничен отгоре по честота (от 3 до 120 Hz), понякога го наричат ".1" канал. Ако го добавим към пълните пет канала на Dolby Digital, то за такива системи казваме, че са системи с "5.1" канала.Всичките шест канала в системата Dolby Digital са напълно цифрови, от което следва, че по целия път от пулта на звукооператора до вашата домашна система звуците се предават без загуба на качеството. Освен това Dolby Digital ги опакова всичките в общ канал, който заема много помалко място от един канал на компакт-диск. Което пък позволява лесно да се добавят звуковите пътечки Dolby Digital към нормалните лазерни дискове, а също и към много други източници. Dolby Digital се използва вече няколко години във филмите, а сега, с появата на Dolby Digital на лазерни дискове, можете да се наслаждавате на тази фантастична технология и в къщи. И понеже е разработена от фирмата Dolby Laboratories, можете да бъдете сигурни, че звукът ще е наистина потресаващ! В: Вярно ли е, че Dolby Digital изисква изцяло нова техника? О: Ако се каните да се снабдите с нова система, можете да си купите усилвател и колони, специално предназначени за Dolby Pro Logic, които стават и за Dolby Digital. Трябва ви лазерен плеър от ново поколение, на който да има изход Dolby Digital RF (на него се изкарва потока данни Dolby AC-3). Основното ново устройство, което ви е необходимо, е декодер Dolby Digital (за декодиране на потока AC-3 за по-нататъшно възпроизвеждане). Ако вече имате система Dolby Surround Pro Logic, значи имате вероятно и петканален усилвател, а също и необходимия брой динамични канали. Препоръчвам ви да добавите subwoofer/bass, дори не само един, а няколко. В: Къде се записва пътечката Dolby Digital на лазерния диск? Да не пропадне някаква важна аудиоинформация от диска? Трябва ли да си сменя цялата библиотека лазерни дискове? О: Между "обикновените" и "новите" лазерни дискове има много повече общи неща, отколкото различия. Новите лазерни дискове, включително и тези с Dolby Digital, са напълно съвместими с вашите съществуващи плеъри. Две цифрови (PCM) пътечки остават без изменения, така че можете да продължите да се наслаждавате на качеството на Dolby Surround Pro Logic и с "новите" дискове. Пътечката Dolby Digital се записва вместо дясната аналогова (FM) пътечка на диска. Лявата аналогова пътечка може да съдържа моноверсия, коментар или какъвто и да е друг аудиоматериал. Последните плеъри, които можеха да възпроизвеждат звук само от аналогови (FM) пътечки, се бяха появили преди повече от 10 години. Оттогава насам практически всички плеъри могат да използват по-качествените цифрови (PCM) пътечки за възпроизвеждане на стерео или Dolby Surround. Разбира се, всички нови лазерни плеъри с AC-3 ще възпроизвеждат всички лазерни дискове, с които разполагате, при това както със цифрови, така и с аналогови звукови пътечки. **В:** Системата Dolby Digital прави ли системата Pro Logic ненужна? **О:** Съвсем не. Dolby Surround Pro Logic още дълго ще остане с нас. Системата Dolby Surround Pro Logic се "натоварва" с четири канала (ляв, централен, десен и честотно ограничен "обкръжаващ", Surround) в два канала. В монофоничните системи тези два канала се складират за възпроизвеждане. И, разбира се, цялата информация е достъпна за възпроизвеждане в стереосистемите. Но когато тези два канала постъпят на декодера Dolby Pro Logic, звуковата матрица се разтоварва и стават достъпни всичките изходни четири канала (surround-канал се възпроизвежда чрез отделните ляв и десен surround-канали).

] - - С Л Е Д В А - - [

# INTERNET CHAT ICQ :) {} :(

Невъзможно е бумът на **Интернет** и "бърборенето" да не е засегнало и вас, имайки предвид колко популярно стана то през последните 1-2 години. Вече всички държат по поне една chat програмка на хардиска си и само чакат да стане 10 вечерта, за да започнат тъй копняния чат с приятели. Във вестници и списания, в които са по-присъщи статиите за семейни драми и любовни интриги из висшите кръгове на обществото, започна усърдно да се говори за висенето в Интернет и така разрастващото се **"бърборене"**. "Здравейте чатъри" и подобни безумни обръщения в какви ли не клюкарски списания просто удрят в мозъка всеки що-годе нормален човек. Но фактът си е факт - провайдърите в татковината са вече над **3000** и все повече хора си купуват **модеми** и **inet** карти, само и само да се потопят в магията на **chat-a.**То винаги ще си остане нещо напълно непонятно за хората, които не са го виждали поне веднъж. Всички тези виртуални отношения са наистина интересен социологически фактор. Хора, които в Интернет са врагове, в живота са приятели. Поражда се така наречената "виртуална любов", дори говорим и за "виртуален секс". Всички тези неща се разрастват невероятно бързо и по-старото поколение остава настрани от тези събития. "Пак ли си пред компютъра, вземи излез някъде" или "Ще си развалиш очите с тоя интернет" са доста характерни реплики във всяка къща с компютър и модем. Но удоволствието е наистина огромно, затова и някои се пристрастяват. Разни кибици стоят по цели дни online, затова човек трябва да знае кога да спре и как да се ограничава. В чужбина хората сериозно се замислят за **"Internet & Computer addicts"**. Но това е един нов начин за комуникиране, където се срещат много хора, за да обменят мнение, да се посмеят или просто да поприказват глупости.Със своите добри и лоши страни най-популярно е сред по-младата аудитория-между **14 и 25** години.Като начин на комуникиране, където в повечето случаи няма визуален контакт, то много често се превръща в една авантюра.**Човекът** от другата страна никога не е това, което си очаквал да видиш на живо, дори и да ти е пратил **с о б с т в е н и , с н и м к и** . Разни **Ultra_Hot_Sexy_Chicks_&_Babes** всъщност се оказват разни бльскани в главата момиченца с вирнат нос и самочувствие без покритие, докато хората, които са оставали по в сянка, се оказват прекрасни личности. Точно това е едно от основните свойства на Интернет - да се покажеш в различна светлина. Но това не винаги е лошо - аз имам много близки приятели, с които съм се запознал по IRC и се радвам че съм ги срещнал. Някои канали си организират срещи **(най-често на Попа в София)**, за да се опознаят по-отблизо и да завършат в най- близката кръчма. Днес среща на **#break,** утре на **#metal**, и човек се запознава с половината град. Хората никога не използват истинските си имена, а **nick-ове** (прякори). Така по-лесно запомниш някого, а не да се чудиш "абе ти оня Иван Петров ли си или май си другия?". Впоследствие, след срещата на живо, хората продължават да се обръщат на никове, а не на истинските си имена.В Интернет се пише на латиница. Причината за това е, че не всички имат кирилизирани операционни системи и не всички програми и шрифтове поддържат нашия език. Ето защо българските думи се изписват с латински букви, че дори и с цифри. Например буквата Ш се изписва като числото **6**, **Ч** като четворка, **Я** като **Q** и прочие. **Затова** някои патриоти са разтревожени за запазването на културната цялост на езика ни, **"6toto dqdo Wazow ne e pisal taka kato nas"**. Наистина писането по този начин се превръща в изключително гаден навик. Аз също съм привикнал и в интерес на истината, докато пиша тази статия на фонетична кирилица (разположението на българските букви съвпада с английските - **БДС** е просто немислим), все се връщам от време на време да изтрия някоя цифричка. **Голяма** част от хората с опит с областта на компютрите са против този **"интернет стил"** на писане. Твърдят, че бил прекалено глупав и гъзарски. И наистина има такъв момент, но какво да се прави - когато човек свикне с него, трудно после си възвръща нормалния ритъм на писане. Аз лично го харесвам, защото ако не друго, то поне не е нужно постоянно да сменяш езика на **Flextype-a.** Наскоро четох в един национален седмичник, че 35-годишен англичанин бил осъден за педофилия. Представил се за 15-годишен пред едно момиченце на 13, общували си **"виртуално"** около два месеца, след което той я поканил вкъщи. Подобни злодейски и престъпни актове трябва да бъдат наказвани жестоко. Но това говори достатъчно и показва, че чатенето е нож с две остриета. Затова човек трябва да знае да казва **НЕ** и да внимава дали не го бъзикат с користни цели, което е доста често срещано в наши дни. Отгоре на всичкото е и прекалено лесно в чат канала.В следващите редове ще разгледаме някои от най-известните програми за говорене през Интернет. Подредени са по реда на популярността и качеството им. Някои читатели ще възроптаят защо съм ги наредил по този начин - искам да ви предупредя, че те са само и единствено по моето мнение, което може не винаги да е обективно.

## ICQ:www.icq.com.

Тази програма е еталон за всички чат-клиенти. **Защо mIRC не е на първо място, ли?** Не знам, ама по този въпрос съм спорил с приятели неведнъж, и така и не стигнахме до съгласие. И двете програми имат невероятен световен успех. Потребителите на ICQ са 70 милиона, ако не и повече.На IRC са безброй.**Какво кара толкова много хора да използват тази 5-мегабайтова програма,в-Интернет-комуникациите?** Обяснението се крие в няколко фактора. На първо място е прекрасният интерфейс и удобството да оставяш offline messege на някой приятел (когато той не е в Мрежата, изпращаш му съобщение, което остава в сървъра, а щом пусне ICQ, то идва при него). Това на практика го прави удобна алтернатива на **Email-a**. За жалост, има лимит на обема на съобщението - само **450** символа.Как се осъществява контактът? Имате списък с ваши приятели, които също имат **ICQ.** Програмата ви известява, когато някой от тях дойде online. За да му изпратите съобщение, въвеждате текста си в малко прозорче и натискате Send. Връзката между двамата е директна - от вашето към неговото IP, т.е. не минава през сървър и по този начин скоростта на изпращане е различна и невинаги стабилна. Тази размяна на съобщения е изключително приятна, защото не е нужно да отделяте специално внимание на разговора - просто пишете, изпращате, прозорецът изчезва и продължавате да си вършите работата. Когато получите съобщение, същото прозорче изниква при вас. Натискате **Reply** и пишете.Тази система е много лесна и удобна. Няма нужда да се занимавате само и единствено с ICQ, съобщенията си стоят и чакат. Не е нужно да се връщате по няколко екрана назад, когато се отлепите за малко от компютъра, както става винаги в **IRC.** Точно този стил на **chat** - чрез изпращане на частни съобщения, които отиват и пристигат в специални прозорци, и поддръжката на списък с подбрани адреси, за по-удобно в тази статия ще наричаме **ICQ style.** Той, заедно със IRC style, за който ще стане дума по-надолу, са двата основни chat-варианта, а всички други програми в една или друга степен са техни производни.За ICQ може да се говори много. Само малка част от невероятните й възможности са електронни картички; трансфер на файлове; добавка на собствена снимка; огромна информация за всеки потребител, разделена по интереси и специалности. Има също така и multiplayer на игри през ICQ, гласова поща, изпращане на **SMS до GSM, E-mail**, покани за сайтове, специални уеб-страници на всеки потребител с подробна информация за него - изобщо повече, отколкото можете да си представите. Не на последно място е и възможността за чат в реално време, който може да е два вида - същият като IRC или един друг, по-лош вариант. Той се състои от два прозореца един над друг, като пише в неговото си поле. Когато се въвежда текст, той излиза директно при вашия адресат, т.е. няма нужда да натискате **Send - ICQ** практически е един вид пейджър. Затова за тези от вас, които не са регистрирани потребители, могат да изпращат съобщения на свои приятели на адрес **www.icq.com/70074142**,като номера след чертата зависи от техния специален icq номер.Веднъж попитах един познат с достъп до Интернет защо не си сложи ICQ. Ами не искал, за да не му влизат разни хакерчета в компютъра. Искам и вас да изкарам от тази заблуда. Подобно нещо е прекалено трудно осъществимо. При по-старите версии като 98а и 98b това наистина беше възможно. Чувал съм дори за специални пачове, където в менюто на всеки човек от вашия **contact list** се добавяла и опцията **"disconnect user"**. Доколко е вярно е друг въпрос, но ICQ **(идва от I seek you)** наистина имаше проблеми със сигурността. Друг сериозен проблем беше регистрирането на потребител през Linux. Паролата е до 8 символа, при въвеждане на 30-40 знака сървърът се сриваше и ви позволяваше достъп като дадения потребител. Но при версия 2000 и нагоре проблемите са премахнати и IP адрес на потребител вече не съществува в персоналната му информация. Въпреки че преди имаше възможност той да се махне от полето, не беше абсолютно никакъв проблем той да се разкрие отново и да се използва за коварни цели с безкрайните exploit-и за ICQ в Интернет. В крайна сметка обаче **Mirabilis** обърнаха доста голямо внимание на сигурността и отстраниха набързо всички нередности.Зеленото цвете вече празнува четвъртата си година. Фразата **"отивам да си проверя пощата"** постепенно се трансформира в **"ще бягам да чекна ICQ-то"**, защото има специална поддръжка на notify при получен E-mail. Малката израелска фирма Mirabilis се превърна в най-едрата риба в бранша. Ето защо America online, явно застрашена от конкуренцията, се видя принудена да купи фирмичката. За мен това винаги ще си остане най-готината чат-програма заедно с най-добрата му версия **99b**. **Оценка: 10/10** **Бележка:**Уводният текст към тази статия съдържа съждения и изводи, които са дискусионни. Запазваме си правото да се върнем на тях и с други мнения. **Warden (И.Котев)** *следва*

# Интересни сайтове в Интернет

**Brainbench**

**www.brainbench.com**
**Оценка съдържание 5/5 дизайн 4/5**

Този **изключително популярен сайт** позволява да проверите вашите компютърни умения. Въвеждате вашата персонална информация - трите си имена и адреса, след което започвате тест върху избран от вас сектор от информатика, програмиране, боравене с програми, че дори и чужди езици и счетоводство. Тестът се състои най-често от **40 въпроса**, за всеки от които имате определено време: между 30 секунди и 3 минути. Задават ви въпрос, като имате възможни отговори. Понякога има и картинка и питанията са от рода на "как се казва тази програма?", "къде е грешката в програмния код?" или "как ще спасите положението?". Секундите започват да текат, щом страницата се зареди напълно, така че няма да опасност да ви свърши времето преди **JPG-то** да се е показало напълно. Когато завършите теста, веднага разбирате дали сте го взели или не. Максималният брой точки е **5 .00**, а минималният за да преминете - **2 .75**. Освен това има и статистики - вашите най-силни и най-слаби страни, средното време отделено за един въпрос и пр. По интересен начин е решен проблемът с "дропването". Когато ви прекъсне връзката, винаги можете да продължите изпита оттам, докъдето вече сте стигнали. Още в началото получавате специален идентификационен номер, който после да въведете в специално поле и да си продължите от същото място, като можете да се забавите с цели 30 дни.Интересното е, че ако си вземете изпита, **Brainbench** автоматично ви изпраща дипломата по пощата, при това **НАПЪЛНО БЕЗПЛАТНО**. Самите изпити са без пари, но подготовката за тях се плаща. Естествено, не винаги има нужда от обучение, така че можете направо да отидете и да видите колко знаете. Ако изкарате над **4.00**, получавате титлата **Master.** Подобни сертификати са изключително полезни при кандидатстване за работа, защото не е все едно да кажеш "ами аз знам да работя на т`ва и т`ва", а като те пуснат в действие да питаш колежките как аджеба се правеше нов документ.**Brainbench** е световно призната асоциация в повече от 100 страни. Дипломата, която ви изпращат по пощата, си съперничи по качество с всички Кембридж/Оксфорд-сертификати. Официално подписана е от директорите, релефна, с превъзходна жълтеникава хартия. А надхвърлите ли **4.00**, към това ви лепват едно прекрасно златисто фолио във формата на звездичка със надпис **Master**. Направени са дори и класации за седмица, за град, държава, специалност и изобщо по всякакъв критерий. Ако влезете в някоя класация, получавате известни **VIP права.**Дипломите обаче идват след минимум един месец. Времето може да варира между **4** и **8** седмици, като най-често закъсняват (последната ми се забави със **17** дни, незнайно защо беше минала през Дания). Пристига в огромен дипломатически плик с дебел картон вътре, за да не ви се мачка тапията. Изобщо хората са си свършили отлично работата и всичко е изпипано до най-малката подробност. Особено ако имате повечко опит с компютрите, можете преспокойно да съберете цяло тесте сертификати и с чиста съвест да ги пляснете на бюрото пред интервюиращия ви за работа. В България, доколкото знам, тези сертификати не се признават официално, но шефът ви, в случай че се усъмни в достоверността на представеното от вас, може собственоръчно да провери. Всеки потребител на **Brainbench** си има собствен профил и открита за обществото информация кои изпити е преминал и на кои са го скъсали. Но дори и да не ви служат за работа, поне за собствено удовлетворение можете да проверите знанията си. Сайтът е изключително лек и няма нужда да сваляте разни **Flash**-ове. Всичко е правено на **Java** и няма никаква вероятност някой да злоупотреби с вашата информация. Освен това, след като си дадете **Email-а**, няма да получавате никакви **junk** и рекламни мейли (препоръчвам ви тук да си дадете истинския адрес, а не някой измислен, защото по-нататък ще в трябва).В случай, че вече сте взели някой изпит, предлага ви се безплатно възможността да тествате някои от новите им тестове още преди да са влезли официално в употреба и после да си кажете мнението и препоръките. Изпитите са невероятно много - **над 70**. Най-често хората се насочват към **Windows 98 power user** (с новото му име Navigation). Това проверява вашите знания върху операционната система на ниво "обикновен потребител". Това е може би най-лесният изпит в целия сайт и рядко се изкарва под **3.40**, а по-опитните спокойно взимат **Master**. По-трудният вариант на този изпит е **Windows 98 Administrator** (не че някой ще сложи 98 на сървъра си). Той тества доста по-навътре в нещата, задава предимно въпроси, свързани с **LAN** и протоколи, както и за **MS-DOS** и системни файлове. Този изпит е в пъти по-труден от **Poweruser-а**, но пък и е много по-престижен. Подобни изпити има и за останалите операционни системи - **Windows 95**, **2000**, **NT**, **Unix**, **Linux** и пр. Освен тях съществуват и други любопитни тестове - за **SQL**, всички програмни езици, машинопис, computer essentials (компютрите като цяло - въпроси от всички сектори). Има също така и **3D studio Max**, продуктите на **Adobe**, ВСИЧКИ езици за програмиране, **CorelDraw**, **уеб-дизайн**, както и много неща, които са доста далеч от компютрите - педагогика, биохимия и какви ли не сложни науки. В **Brainbench** ще намерите абсолютно всичко, което ви интересува, че дори и изпити по **ICQ 2000** и телефонен етикет.Щом дипломата ви пристигне, в плика ще намерите една рекламка на **www.techrepublic.com** (като тия дето ги пускат в пощенските кутии). Те са тясно свързани с **Brainbench** и с тази брошурка получавате разни супер-мега-комбота и аванти от **Techrepublic** (разбира се, нищо материално, просто ви се спестяват някакви пари за членство в сайта). Той е доста обширен портал и е любим на невероятно много компютърджии. Вътре можете да намерите полезна информация за какви ли не подробности за компютрите и какви ли не програми и **OS**, за която примерно с дни сте се ровили и сте питали приятелите-хакерчета, но никой не е могъл да ви даде точен отговор.Вътре хората, които са се сблъскали с даден проблем и не са успели да го решат, могат да поставят въпроси. Съдия отсъжда трудността на въпроса и му дава точки. Ако отговорите на въпроса и решите проблема (и съдията одобри), вие получавате тези точки. Целта е да натрупате ужасно много точки, които обаче ви се взимат, ако не ходите на сайта им. От една страна това е ужасно комерсиално, но пък от друга, ако успеете да съберете необходимите точки (което беше някаква умопомрачителна цифра), получавате **$800**. Но ако не за парите, то поне винаги можете да попитате световните светила за някоя работа, която ви съсипва живота, и да сте сигурни, че ще ви отговарят. Като цяло **Brainbench** и **Techrepublic** са едни от бисерите на Интернет, които в никакъв случай не трябва да бъдат изпускани.

**Warden (И. Котев)**

BRAINBENCH CERTIFIED

MASTER

**MS Windows 98 Administration**

BRAINBENCH CERTIFIED

MASTER

3D Studio MAX

**TechRepublic**

**www.techrepublic.com**
**Оценка съдържание 4/5 дизайн 4/5**

Продължава от #27




## The Wind of Spirit

Първата камера е пълна с dark creeper-и, след като ги разчистиш една статуя ще се наклони надолу, мини покрай нея и скочи на кръглите платформи за муниции, **новият меч ще ти е от полза** срещу нападащите vymish и lynchorn; скочи на пътечката и мини покрай втората наведена статуя. Влез в стаята и имаш да се разправяш с grawlix вляво, и vymish и lynchorn покрай накланящата се отпред статуя. Отдясно има тайна ниша - мини по перваза и под препятствието, изтегли се, опукай lynchorn-ите и прибери нещата. **Върни се** на площадката и скочи отсреща, прибери здравето и мунициите, обърни се надясно с лице към платформите, като преди всеки скок изчакваш, за да отбиеш атаките на vymish. **Като стигнеш до lynchorn-а**, продължи през коридора за малко здраве. Върни се и се обърни наляво спрямо структурата. **Скочи на стъпалата и веднага се завърти наляво - grawlix насреща.** Влез в пещерата отзад, вземи водата и здравето и гледай за още гадини. Наред е вратата към структурата - вътре има vymish и голяма буболечка отдясно. Дръж се в дясната страна на стаята и прескочи дупката. При голямото стълбище има друга буболечка - за тях най-удобен е електрическият меч. Може да се качиш по стълбите, но целта ти не е там. **Забележи двата проблясващи блока от двете страни**; първо избутай този отдясно до дясната стена; по него се качваш и взимаш ракети. Обърни се надясно и се върни по коридора към началната точка на тази област. **Пътьом събираш сума неща**, прескачаш дупките или се покатерваш и издърпваш отгоре. На края на коридора завий наляво и забележи дупката в пода - оттам пропадаш в стая със загадка и със заключена врата. Иди при клапаните. Целта ти е да завъртиш така всеки от тях, че съответното колело в малката стая отгоре да застане по начин, позволяващ на енергията да премине през всеки процеп. **Най-лесно ще стане,** ако работиш със средния и десен клапан, за да нагласиш точно средното и дясното колело. **След това бъзикаш** левия клапан - той мести само лявото колело. Когато ги подредиш, дай назад, за да не те премаже платформата. **Активира се стълба отвън.** Излез от стаята със загадката и се върни при стълбата. Когато се обърнеш надясно и тръгнеш към светещите блокове, подът се напуква пред краката ти - прескочи дупката, но само когато не духа



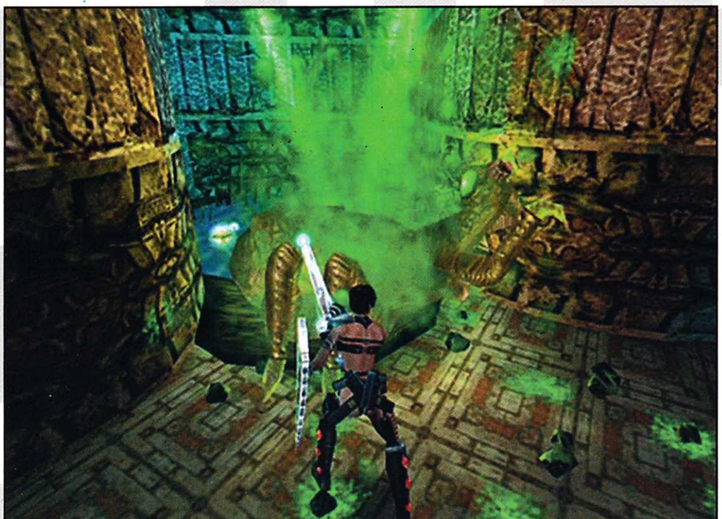
вятърът, защото иначе ще те избълска назад. Добутай левия блок до лявата стена. **Качи се на по-горната площадка** и тръгни по коридора, водещ към началото. Прибери мунициите и водните ампули и като стигнеш края, обърни се надясно и пропадни в дупката в пода във втората стая с пъзел. Бутоните се намират в дясната част на стаята. **Трябва да се пазиш от мълниите,** така че разчети времето за натискане на бутоните внимателно - трябва и трите да се натиснат. В резултат отново има активност покрай стълбата, но и се появява предмет до статуята на върха и'. Излез през вратата и завий наляво към стълбите; скачай над пропастите като се съобразяваш с вятъра. Качи се по стълбата и вземи камъка отгоре - маските започват да генерират вятър. Слез и застани пред дясната, скочи и вятърът ще те отнесе върху блок със стъкленица живот. **Слез долу и излез през далечната врата.** Заставаш пак пред дясната маска и скачаш веднъж щом започне да духа - пренасяш се към вратата и гробището.

## We Cemetery (Втори път)

**Първо имаш малко работа с happy mask-и и призраци**, а после събираш каквото има за взимане. Когато си готов, отиваш при синия храм, през вратата и в транспортера в средата на стаята.

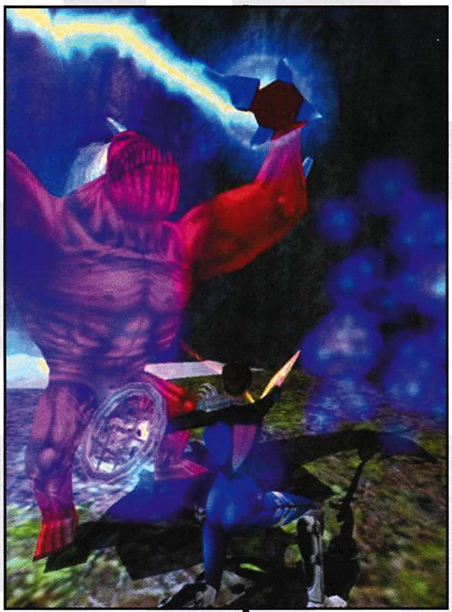
## The Water of Purity

**Излез от водата и прибери мунициите наоколо.** Дай наляво и влез в транспортера. Когато отново се появиш, вземи ампулите и здравето и скочи на средната платформа. **Приготви се** за призраци и soul harvester. След това нямаш много време, тъй като подът просто изчезва под краката ти, така че **не се размотавай!** Изтичай и натисни левия лост с екшън бутона докато платформата над теб се издигне. **Бързо бягай от другата страна** и натисни десния лост, с който ще снижиш друга платформа. Подът почти е изчезнал; обърни се наляво към далечния край на коридора и тичай към бутона. Натискаш го и се изкачваш с асансьора горе. Скачаш на платформата и разчистваш **flesh binder-а с chaingun-а**. Влез в транспортера. **Натисни бутона на вратата, за да я отвориш**. Излез, вземи мунициите и се спускаш по въжето. Завий наляво и продължи по пътя; влез в лявата ниша и прибери ампулата. Влез във вратата от противоположната страна и изпържи soul harvester-а с огнехвъргачката. Натисни трите бутона на стената и след кътсцената се оказва, че имаш още компания в лицето на двата flesh binder-а. **Излез през вратата и се пази от махалото** - ако те отнесе прик-



COD Games / Ritual Entertaiment
PC WIN`95 / `98 [PC/Sega Dreamcast]
**MIN.:** P II 300 , 64 Mb RAM , 4x CD ,300 Mb HDD ,8Mb 3D cart
**OPT.:** P III 400, 128 Mb RAM , 8x4 CD ,400 Mb HDD , Open GL 3D
**Ускорител 3D: D3D; Мултиплейър: НЕ**
**Оценка 9/10**

лючението свършва, така че като се движиш напред се прикривай из нишите от двете страни. Опукай happy mask-ите и влез във вратата отляво. Събираш водата и виждаш сметката на flesh binder-а на края. Спускаш се по въжето в пренаселена с гадинки стая. Като разчистиш обстановката, натисни четирите бутона. **Отваря се врата**, но не се втурвай през глава към транспортера, защото от стената излиза нещо, от което няма да е лошо да се пазиш. Убиваш soul harvester-а от другата страна, отиваш при статуята и камъкът автоматично ще си отиде на мястото. Вземи дръжката от басейнчето зад статуята и потегляй с транспортера.



### We Cemetery (Трети път)

**Пак си в гробището; два flesh binder-а се моткат наоколо.** Вдясно от изходната ти позиция се намира червения храм - насочи се натам.

### The Sanctity of Blood

**Обърни се и вземи водните ампули и munициите**. Тръгни бавно по пътя и се пази от щипците и от flesh binder-ите. Ще пристигнат и от огнените птици, така че както си вървиш се ослушвай за крясъците им и насочвай камерата към небето. Довършвай ги с меча като се забият в земята. **При първото разклонение вдясно** има защитен елексир. Наляво има още flesh binder-и; прескочи пропастта и



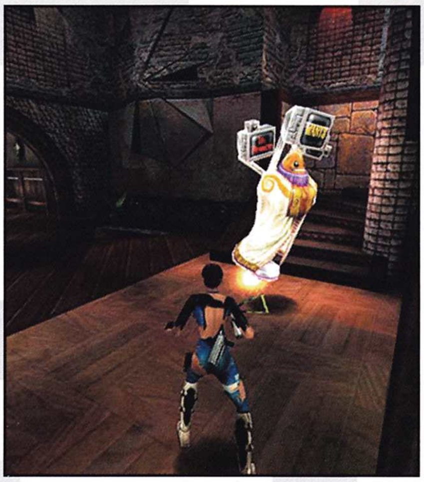
събери полезните неща; допълнителни муниции има и по другите отклонения на пътя. Продължи докрая и прекочи последната бездна пред вратата. Влез и разчисти happy mask-ите, които падат от тавана. Внимавай с придвижването през шиповете към бутона от другата страна. **Натисни го и влез** в залата със статуята, заобиколена от платформи. Повечето от тях ще се провалят под краката ти, така че по-добре се довери на двете светещи феички, които ще ти покажат сигурните платформи. Пътьом събери каквото можеш и изпепелявай flesh binder-ите долу с ракетомета или chaingun-а. Освен това от дясната страна има платформи с лостове, които трябва да се дръпнат. След като направиш кръг около централната структура, феите ще полетят над нея. **Скочи на централната платформа** и иди при статуята, внимавай с дупката пред стълбите. Оправи се с двата soul harvester-а с огнехвъргачката, след това ще се появи транспортер и ще те върне пак в гробището.

### We Cemetery (Последен път)

**Бий се със soul harvester-а, влез във вратата и най-сетне си в последния храм**. Събери каквото има наоколо, мини през отворените врати и продължи към следващата област.

### The Bridge of Reason

**Завий наляво и след малък скок върви по пътечките към муниции, здраве и ампули вода.** Върни се на централната платформа и тръгни към моста. **Той ще се провали и след това пак ще се появи**. Трябва да прецениш времево кога да се затичаш - точно когато мостът започне да се издига отново. Ако хванеш момента, ще пристигнеш от другата страна точно когато започне да слиза надолу. Ако видиш, че времето накрая не ти стига, може да се спасиш все още със скок. Във всеки случай е желателно да save-неш преди това. **Мини през вратата и се бий с двата soul harvester-а**. След като ги убиеш се издига платформа с клапан; завърти го и стената пред теб ще се отвори, разкривайки две стълбища. **Идват два flesh binder-а, но е по-добре да си пазиш мунициите за боса**, така че използвай някой от мечовете - огнен или електрически. Качи се по кое да е от двете стълбища и ще срещнеш още два flesh binder-а. Мини през вратата.



### Tomb of the We

**Спусни се през стаята, влез през вратата и коридора.** Доближаването до сърцето активира кътсцена, в която най-сетне се появява смъртният враг на Julie - Lord Tyler. **Наоколо има живот**, ракети и полезни растения. Бойната тактика се състои в следното: поражения на врага се нанасят лесно, но проблемът е със саморегенерирането му. **Като за начало го стреляй** с ракетомета или chaingun-а. Когато го раниш сериозно, той пада на земята и се подхранва с водните ампули на колана си - тогава вадиш soul sucker-а и прибираш водата; ако не го направиш той си възвръща живота и само си хабиш мунициите напразно. **Ще се появяват и други същества** - може и да ги отбягваш, ако не ти се занимава. Когато го раниш в ръката, отгоре ще падне меча му - не бързай да го взимаш, макар че ще ти трябва при всички случаи за решителния удар. **Прибери го когато Lord Tyler** остане със съвсем малко живот, засили се и скочи с изваден за атака меч. Няма да ти е трудно да го довършиш..

**CALI**

# HALF-LIFE COUNTER-STRIKE

## Тактики

Редовете, които следват, са за ония, които в последно време заместват закуската си с **COUNTER STRIKE** в близкия компютърен клуб. И за по-богатичките индивидуалисти с подходящи домашни условия, разбира се, макар те да са по-малко (жалко!). Ето ви подробно описание на оръжията и екипировката, информация за употребата им, както и някои по-advanced тактики. Характеристиките на оръжията не са дадени, защото вече ги има в MG # 27. Сега обаче тръгвам с една забележка: става дума за официалната версия 1.0 на играта. В нея са настъпили малко промени, най-съществената от които са три нови оръжия, но всяко нещо с времето си. И така...**1. Оръжия.** Оръжията в COUNTER STRIKE са словом и цифром 22 - разделени в 5 категории + 7 предмета от екипировката и 1 специална бомба за терористите. Не всичко е достъпно и за двата отбора, а може да има и допълнителни ограничения от картата, на която се играе. Започваме по ред.

## ПИСТОЛЕТИ

**1.1. H&K USP .45 Tactical ;Цена: $ 500 ;Пълнител: 12 патрона ;Максимум муниции: 48 патрона.** .Един от най-добрите пистолети. CounterTerrorist-ите са силно облагодетелствани, че започват с него, особено в първия рунд на всяка карта, когато всички са с пистолети. Предимствата му са сравнително силният изстрел и точността, но пък е с малък пълнител и малко патрони. Има и заглушител, но от него реална полза няма, освен че рязко намалява точността.**1.2. Glock 18 Select Fire ;Цена: $ 400 ;Пълнител: 20 патрона ;Максимум муниции: 100 патрона.**Пистолетът, с който започват Terrorist-ите, е много слаб, но е точен, с голям пълнител и много патрони. Използвайте тези предимства. Когато сте срещу друг пистолет, по-добре бягайте - спрете и стреляйте щом противникът започне да презарежда. Подобна тактика е най-подходяща срещу Desert Eagle. Този пистолет има и Burst Fire, чрез който се изстрелват три куршума автоматично, но това е безполезно. Нещо бъгаво има в подобна стрелба - трите убийствени късчета винаги попадат близо едно до друго, независимо дали скачате, стрейфвате или бог знае какво правите. Да, става за употреба, ако ви се наложи да пазите със скачане някой проход като тръбата в Assault например.**1.3. Desert Eagle .50AE ;Цена: $ 650 ;Пълнител: 7 патрона ;Максимум муниции: 35 патрона.**По неизвестни причини този пистолет е наречен за най-добрият. Вярно, по сила той е единственият пистолет, който може да се мери с по-висок клас оръжия, но в действителност е по-неточен, отколкото очаквате, има малък пълнител и респективно малко патрони. Някои играчи правят грешката да го купуват, когато нямат пари за нещо повече, но в действителност една броня и малко патрони вършат къде-къде по-добра работа. Тъжната истина е, че DesertEagle-ът често остава празен, а вие съответно - мъртъв. Glock-ът често надделява по описаната по-горе тактика.**1.4. SIG P228 ; Цена: $ 600 ;Пълнител: 13 патрона ;Максимум муниции: 52 патрона.**Пистолет с доста съмнителни качества. Не е толкова силен, колкото H&K USP, а има само един патрон повече от него. Не е и толкова точен, колкото Glock-a, пък и цената му е близка до тази на Desert Eagle. И все пак винаги става за гавра с врага. Само да не ви се налага да разчитате на него.**1.5. Dual Beretta 96G Elite ;Цена: $ 1000 ;Пълнител: 30 патрона ;Максимум муниции: 120 патрона.**Това са всъщност класическите за всички екшъни два патлака - по един във всяка ръка. Достъпни са само за терористите и изглеждат страхотно. В действителност обаче са малко неточни и по-слаби, отколкото се очаква от два пистолета, пък и цената им е соленка. Предимството им е в големия пълнител и многото патрони, но и това е за сметка на друго - изключително дългия период на презареждане, който често се оказва фатален. И все пак си остават много стилно оръжие - просто ти прави густо да пречукаш някого с него.**1.6. FN Five-Seven ;Цена: $ 750 ;Пълнител: 20 патрона ;Максимум муниции: 100 патрона.**Достъпен само за ченгетата, този пистолет можеше да е най-добрият - силен, с голям пълнител и много патрони. Той обаче е най-неточният пистолет, което го прави почти неизползваем.



## ПУШКИ

**2.1. Benelli M3 Super 90 ;Цена: $ 1700 ;Пълнител: 8 патрона ;Максимум муниции: 32 патрона.**.В интерес на истината това не е никак лошо оръжие, нищо че на пръв поглед изглежда безполезно. Макар да е ефективно само на ограничено разстояние, то издухва с един изстрел, има доволно много патрони като за помпа, а и за него важи същото като за BurstFire-a на Glock-a. Лошото е, че стреля твърде бавно и, изпуснете ли първия път, рядко имате шанс за втори.**2.2. Benelli XM 1014 ;Цена: $ 3000 ;Пълнител: 7 патрона ;Максимум муниции: 35 патрона.**Това си е суперорьжие за близък бой. Силата му е в бързината, която е умопомрачаваща за помпа. Два удара с нея са достатъчни, ако обаче стигнете до презареждане по време на битка - мъртви сте. За скачането и стрелянето важи същото като при 2.1. и 1.2. Има и един бъг - с комбинацията от клавиши "B, 6" не можете да купите повече от 32 патрона.

## АВТОМАТИЧНИ ПИСТОЛЕТИ

**3.1. H&K MP5 - Navy ;Цена: $ 1500 ;Пълнител: 30 патрона ;Максимум муниции: 120 патрона .**Категорично най-доброто оръжие, когато парите не достигат. Макар и слабо, то дава впечатляващо малко отклонение по време на движение и е евтино. Освен това е и единственият автоматичен пистолет, който става за бой на по-големи разстояния.**3.2. Steyr Tactical Machine Pistol ;Цена: $ 1250 ;Пълнител: 30 патрона ;Максимум муниции: 120 патрона.**Това чудо, достъпно само за CounterTerrorist-ите, е още по-слабо от 3.1. и е суперкриво, но е най-евтиното скорострелно оръжие и е тихо - нещо много важно за промъкване в гръб. Крайните ми впечатления от него все пак са доста добри.**3.3. FN P90 ;Цена: $ 2350 ;Пълнител: 50 патрона ;Максимум муниции: 100 патрона.**Силно и с голям пълнител, това оръжие не е толкова добро, колкото може да изглежда в началото. Причините са в неточността и в бързо свършващите му патрони. В крайна сметка не получавате това, което сте очаквали за тези пари.**3.4. Ingram MAC-10 ;Цена: $ 1400 ;Пълнител: 30 патрона ;Максимум муниции: 120 патрона.**Макар и неточно, узито прави добро впечатление. Слабичко е, но поваля бързо. Само да го нямаше тоя бъг, където с "B, 6" можеш да купиш максимум 96 патрона. И да не забравя да кажа, че е само за терористи.**3.5. H&K UMP45 ;Цена: $ 1700 ;Пълнител: 25 патрона ;Максимум муниции: 100 патрона.**Втората новост във финалната версия е може би и единственото сполучливо попълнение сред оръжията. На пръв поглед това е нещо много мощно, но в действителност звуците при стрелба подлъгват. Оръжието е слабичко, но тъй като е малко по-неточно от Navy-то, е доста добро.



## АВТОМАТИ И КАРАБИНИ

**4.1. AK-47 ;Цена: $ 2500 ;Пълнител: 30 патрона ;Максимум муниции: 90 патрона**. По подразбиране калашникът е привилегия само за терористите. Макар наглед да е лош избор, той е страховито оръжие в ръцете на майстори. Изглежда неточен, но просто е с голям откат, така че при стрелба от статично положение се справя добре и на дълги разстояния. Иначе има най-тежките патрони за скорострелно оръжие и отнася врага за стотни от секундата. **4.2. Sig SG-552 Commando ;Цена: $ 3500 ;Пълнител: 30 патрона ;Максимум муниции: 90 патрона**.Още една играчка с изключително добри качества само за терористи. Този автомат се справя не по-зле от калашника наблизо, а има и zoom за по-големи разстояния. И все пак, ако се паникьосате, няма да уцелите нищо с него, но това за кое ли оръжие не важи?! И все пак тук това важи с по-голяма сила.**4.3. Colt M4A1 Carbine ;Цена: $ 3100 ;Пълнител: 30 патрона ;Максимум муниции: 90 патрона**.Само за ченгета. Това оръжие е може би най-добрата скорострелна пушка без разните му там джиджавки като оптика и други. Аналог му е калашникът, но е по-слабо и поточно от него. Има и заглушител, но с него само става по-неточно.**4.4. Steyr Aug ;Цена: $ 3500 ;Пълнител: 30 патрона ;Максимум муниции: 90 патрона**.Да се чуди човек как нещо с такава форма може да върши толкова добра работа! Това е най-извратено изглеждащото оръжие. На практика е аналог на 4.2. за ченгетата, но е малко по-слабо и малко по-точно. Зарежда малко бавно, но не е фатално. Определено най-доброто мултифункционално оръжие. И един малък бъг - като го купите, забележете, че картинката му в менюто с оръжия е на 4.2.**4.5. Steyr Scout; Цена: $ 2750 ;Пълнител: 10 патрона ;Максимум муниции: 60 патрона**.Въздушната пушка не е толкова неблагодарно оръжие, колкото изглежда. Като истински снайпер е бавна и само за много големи разстояния и макар да бута от два пъти е тиха и не е чак толкова капризна на движение. Все пак, ако ще се разхождате с нещо подобно, по-добре играйте с пистолет.**4.6. AI Arctic Warfare/Magnum ;Цена: $ 4750 ;Пълнител: 10 патрона ;Максимум муниции: 30 патрона**.Така нареченият "слонски снайпер" напълно е заслужил името си. Не признава ни стени, ни брони, ни нищо! Ако някъде в далечината има такова чудо, по-добре потърсете масивно прикритие с дебелина над метър. С един изстрел може да повали целия противников отбор, стига да се е подредил в колонка. Разбира се, има и сериозни недостатъци - един от тях е бавната стрелба, което заедно с изключителната му чувствителност (леко трепване води до метри отклонение при стрелба) го прави абсолютно неизползваем при близък бой. Ако се местите по картата, ходете с пистолет!**4.7. H&K G3/SG-1 Sniper Rifle ;Цена: $ 5000 ;Патрони: 20 патрона ;Максимум муниции: 60 патрона**.Този скорострелен снайпер беше и за двата отбора в бета-версията, но сега вече е само за терористите. Това оръжие си е същинска манджа с грозде. Не стреля толкова бързо, колкото автомат, следователно не става за близък бой. Като снайпер стреля бързо, но бута от два пъти и е неточно. А бе, въобще много съмнително удоволствие.4.8. Sig SG-550 Sniper **Цена: $ 4200 ;Пълнител: 30 патрона ;Максимум муниции: 90 патрона**.Отговора на 4.7. от страна на CounterTerrorist-ите. Още по-зле! Същото, само дето убива от три пъти. На кой му трябва толкова неефикасен снайпер!?

## ТЕЖКИ КАРТЕЧНИЦИ



**5.1. FN M249 Para ;Цена: $ 5750 ;Пълнител: 100 патрона ;Максимум муниции: 200 патрона** Единственото тежко оръжие в играта е доста неефективно, но пък си е голяма гъзария. Грамадният му пълнител ви позволява да си пукате на воля, а и бързичко отнася... когато уцели. Доста е добро за прикритие на съотборници, но така трудно се правят фрагове. Играта с него не е лесна, но винаги е удоволствие.

## 2. ЕКИПИРОВКА

**1. Kevlar Vest ;Цена: $ 650** .Никога не я купувайте, ако имате пари за другата броня, защото най-дразни да умреш от заблуден куршум в главата. Не я пропускайте обаче, ако имате под $ 1000. Тази броня е най-ефикасна в първия рунд, когато всички получават по $ 800. Купете си нея, а не Desert Eagle. **2. Kevlar Vest & Helmet ;Цена: $ 1000** .Никога не пропускайте да си купите броня. Тя и пистолет е по-добра комбинация от гол с голяма пушка.**3. Flashbag ;Цена: $ 200** .Можете да носите две от тези заслепяващи гранати и никога не е излишно да имате поне една. Не я ползвайте обаче при атака, защото може да направите много мръсно на съотборниците си. Хвърляйте, когато сте притиснат и имате нужда от коридор за бягство. Гледайте само да не си я метнете пред очите.**4. HE Grenade ;Цена: $ 300** .Имате само една от тези гранати, така че използвайте я разумно. Взривът не може да убие здрав противник, но силно редуцира здравето му. Не я хвърляйте наслуки, защото по този начин се издавате. Ако знаете къде има противници, мятайте, но изчакайте първо един-двама от съотборниците ви да хвърлят преди вас. Така имате най-голям шанс да убиете някого. И внимавайте - тази граната е опасна и за вас. Има и един бъг, но за него после.**5. Smoke Grenade ;Цена: $ 300** .Димката е малко безсмислена и често само пречи, но ако искате да минете покрай някой вход (не през него) без да ви видят, може и да свърши работа.**6. Defuse Kit ;Цена: $ 200** .Инструментите за обезвреждане на бомби също са безсмислени, тъй като бомба се обезврежда и без тях, макар и по-бавно, но тъй като са евтини, не пречи да имате един комплект за всеки случай.**7. Night Vision Goggles ;Цена: $ 1250 .Няма да попаднете на чак толкова тъмни места**. **8. Timebomb** .Тази бомба не е точно част от екипировката, но е интересен начин за победа на терористите. Освен това с взрива често хвъркват и доста неприятели.



## 3. БОЙНИ ТАКТИКИ

Всъщност, знаейки всичко за оръжията и броните, вече всеки сам определя стила си! Има малко неща, важни за боя. На първо време винаги купувайте хубава броня. След това мислете за оръжие, защото с броня имате по-голям шанс да доживеете и да откопчите нещо от убит. Когато останат по-малко врагове, вземайте нещо по-скорострелно от земята. **По-ефективно** е да използвате алтернативните пътища и да излизате в гръб. Случи ли ви се обаче да излезете лице в лице с враг, вече има два варианта: ако сте близо, важат всички тактики от **QUAKE** - скачане, стрейфване и чудесии; ако сте далеч, спрете и стреляйте на откоси. Винаги презареждайте, когато имате възможност, но никога не го правете на открито. Ако се наложи да презаредите по време на битка, не чакайте, а минавайте на пищов и продължавайте. Пусията е умряла работа. Така няма да живеете дълго. Е, може да поседите някъде, от където има хубава видимост, малко, ако сте със снайпер, но не да киснете там до безкрайност. Като хвърляте гранати, правете го със засилка и по парабола. Използвайте стените за спонтове, ако се налага. Бъгът, който споменах преди малко е, че гърмящите гранати удрят еднакво силно и през стени. Използвайте това максимално. Това работи най-добре с мониторите, които подобно на тези от **DUKE NUKEM 3D** разкриват различни части от нивото. Така няма и изненади. И накрая един кофти бъг, който се появи с финалната версия - хората под водата са сякаш безплътни, куршумите минават през тях и единствения начин да умрат там е от бомба или от удавяне.

## 4. ФИНАЛ

Накрая искам само да кажа, че всичко описано по-горе си е съвсем по правилата, но удоволствието винаги може да бъде убито от някой подсказвач. Да не говорим за навъдилите се в последно време чийтъри, които насвалиха куп кракове от **Internet.** Нека ви зарадвам, копелета мръсни - в последната версия те не работят! Ами, ха сега **приятно ловуване!**

**Христо Златарев (The Mask)**

MIN.: P 166 ,16 Mb RAM , 8x CD , 380 Mb HDD
OPT.: P 300 , 64 Mb RAM,16xCD, 380 HDD, 3D Acc
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплейър: 32

**Оценка 10/10**

NINTENDO 64

# CRUIS`N EXOTICA

**Стойте по-далеч от това!**

**MIDWAY** пусна състезателната **CRUIS'N EXOTICA за Nintendo 64**, която обаче никак не я бива. Фирмата MIDWAY по начало не се слави като създател на оригинални състезателни



игри. Вярно, в други жанрове има големи и дори хитови успехи - като например **SAN FRANCISCO RUSH:** забавни, бързи и с много неща, които да откриваш и да правиш. Обаче сериите **Cruis'n** никога не са били кой знае колко впечатляващи. Новото заглавие от поредицата не прави изключение и дори разочарова. А отгоре на всичко се опитва да ни прави на глупаци, предполагайки бог знае защо, че възбужда въображението с разни шашави писти, например на Атлантида и Марс.**Състезателният енджин** в най-добрия случай е стъпка назад в развитието на този вид игри и оставя горчив вкус в устата на заклетите фенове на състезания. Автомобилите отскачат от някакви невидими граници, прескачанията са много и твърде очевидни, а управленията те карат просто да избегнеш разходите за купуване на тази игра. Истина е: **N64**-портът за аркадния гейм има нещо, което те кара да го пожелаеш - той подобрява аркадната версия с някои модифицирани писти и секретни автомобили. Но това са единствените добри думи, които ви казвам за **CRUIS'N EXOTICA**.Представете си състезателна игра, при която изобщо не е необходимо да докосваш управляващия стик, докато караш и завършиш ралито... Ами ето това имаме тук, драги геймъри! И то никак не е въодушевяващо. Невидимите стени, поставени буквално на сантиметри от действителната писта, не оставят на играча каквато и да е възможност да излезе извън пистата той си е вътре през цялото време, дори и да не докосва стика за управление. Ако автомобилът се натъкне на стена, софтуерът е поел грижата да го завърти обратно и да го спре в посоката, в която трябва да продължи. Хич и не си помисляй да се опиташ да завиеш обратно - просто няма да стане.Затова пък имаш на разположение разнообразие от автомобили. Започваш с **12**, а по време на играта можеш да отблокираш и още. Колите варират от **спортни** и **състезателни** до **хипи-ванов**е. С различните автомобили се справяш по леко различен начин - някои имат по-добро ускорение, други по-слабо. И май че това е **единствената** разлика!? След като веднъж ги ускориш, те са общо взето едни и същи.**Всъщност** името на играта би трябвало да е скорост. **Скоростта** на кадрите е значително по-добра от предишните **Cruis'n-игри**, но онова, за което плащаш най-много, са графиките. **Текстурите** са меки и заоблени **спрайтовете,** пикселирани,а **подскачанията** направо незабравими. От подскачащите китове на Аляска до гигантските скали - всичко подскача с тревожна бързина и честота. **Играта** се опитва да ти създаде и малко забавления. **При двойно** натискане на



бутон **A (accelerator-ускорител)**, играчът получава кратко силно ускоряване, което повдига двете предни гуми на колата. Ако в това положение се опиташ да **скочиш,** излиташ във въздуха и печелиш секунда време. Ако **натиснеш** управляващия стик при изпреварване в завой, автомобилът пак се вдига на две гуми, но опиташ ли се да скочиш в това положение, автомобилът се върти за две точки време. **Маневрата** обръщане също работи, ако играчът има достатъчно ускорение, когато се блъска в друга кола - било на конкурентите или автомобил от отсрещната страна на пътя. Тогава правиш едно интересно малко завъртане, но то не е достатъчно, за да задържи вниманието на повечето играчи.Едва ли някой ще оспори, че серията състезателни **Cruis'n** никога не е била нещо страхотно. Фактът, че и **CRUIS'N EXOTICA** не е по-различна от предшественичките си, идва да подскаже на **MIDWAY** просто да не се занимава с производството на подобни игри. Тази състезателна серия трябва да спре.

Сега. **Моля ви се!**

PlayStation

# FIFA 2001

**Опус за футболни фанатици**

Познавачът на серията **FIFA PSOne** не може още сега да спре да чете по-нататък. Просто **FIFA 2001** е поредна порция от нещо, което му е напълно ясно, макар че играта в крайна сметка не е никак лоша. Тя, ако щете, е ъпдейт на вече съществуващата звездна футболна серия. **Геймплеят** е почти същият, графиката е до болка позната, а и във всичко останало няма нищо ново.**Обаче** си е футболна игра и в това отношение е трудно да се намерят грешки в нея. Страшно много **дълбочина**, добър **AI** и изобщо **пълен набор** на **най-любимото** в тази серия. Но липсват новостите, за които да си говорим. Който иска да добави едно футболно заглавие към спортната си серия от игри, ще попълни колекцията си. Иначе, в същинския **геймърски смисъл,** притежателят на **FIFA 2000** няма да получи кой знае какво от **FIFA 2001.За да сложа малко ред** в противоречивите наглед предходни слова, представям играта в **две части**. **Първата** е за новите добавки - за тези, които вече имат **FIFA-игра**. **Във втората** част ще се опитам да обясня защо я харесвам, и то не само аз.Добавките в играта, както и тяхното отражение върху крайния продукт, са както следва:



*** ново "усещане за неотложност" в анимацията на футболистите - забележимо, но няма голям ефект;**

*** страничните линии са запълнени с играчи и треньори - така играта изглежда по-реалистична;**

*** полигонални линии - никакъв ефект;**

*** по-реална активност на стадиона-изглежда супер, но не добавя много нещо**

# FIFA 2001

**към геймплея;**
*** уловени нови движения - не се забелязват чак толкова.**Е, толкова за новите неща. Сега да ви кажа защо всички я обичаме. **FIFA PSOne** не е най-добрата футболна игра за настоящата платформа на **Sony**. Тя е на върха заради своя геймплей, графика и компютърен изкуствен интелект. **Геймплеят на FIFA** е изненадващо дълбок. Геймърите могат да прекарат месеци в подобряване на играта си и пак ще се наслаждават на движението в играта толкова, колкото в самото начало. **Графиката** за **PSOne** не е такава, каквато бихме очаквали да бъде. Ако я сравним с



новите работи на **PlayStation 2**, изглежда малко накълцана - но пък **PS2** е само **100** пъти по-мощна от **PSOne**, така че можем да си затворим очите и да не се оплакваме много. Обичаме изкуствения интелект на **FIFA**, защото това е конкурентен опонент дори и за най-обиграните и умели футболни фанатици. Футболът е сложна и комплексна игра и през по-голямата част от играта това си личи страшно добре.
Е, **FIFA 2001** не е революционна, не е някакво страхотно подобрение спрямо миналата година, но просто не можем да кажем, че не е страхотна **PSOne**-игра. Тя е такава - една фантастична футболна игра. Надяваме се на повече в следващите издания на серията, но който търси добър футбол, нека опита да се справи с нея.

# MEGAMAN LEGENDS 2

**Калпава камера,забавна игра**! **CAPCOM** отново приковава вниманието на геймърите със своя герой със син шлем. **LEGENDS 2** е последната игра от серията **MegaMan**. Тя усъвършенства по-нататък хибридните екшъни от трето лице, представени от нейната забавна предшественичка, но има някои нещица, които просто не могат да я превърнат в голяма игра. **Контролът** върху камерата е ужасен, а нейният engine, макар и да прави **LEGENDS 2** забавна, показва, че серията има да извърви още много път, за да достигне брилянтността на двуизмерния си събрат.На пръв поглед **MEGAMAN LEGENDS 2** изглежда малко старомодна, което се дължи на изкривяването на текстурите, замъгляването и неясните обекти на разстояние. Това сигурно няма да се стори така очевадно на най-отявлените привърженици на **CAPCOM**, макар че във всички отношения това изглежда е кодът,



който е направил популярна оригиналната **LEGENDS** - един енджин, който отдавна трябваше да иде да пасе трева.**Хубавото** е, че **LEGENDS 2** компенсира остарялата си технология с типичния превъзходен **Capcom-дизайн** на героите. Чистите линии, светлосенките и няколко улесняващи **хелпове** за персоналност придават на приключенията в **MEGAMAN** очарователната атмосфера на класически анимационен филм от неделна тв-сутрин, а след малко игра почти се забравят графичните недостатъци.Още по-хубавото е, че от прекрасно реализираните in-engine cutscenes до професионалното гласово озвучаване (направо изненадващо), **MEGAMAN LEGENDS 2** успява чудесно да оживи своя сюжет. **Играчите** бързо откриват, че са завладени от главния герой **Рол** и отчаяното му търсене на неговите родители. Заедно с него геймърите преодоляват **най-трудни** предизвикателства, само и само да видят какво ги очаква зад следващия ъгъл на злокобния Забранен остров.**Музиката** не оправдава очакванията. Просто е връщане назад към добрата стара японска **поп-музика**, която беше визитна картичка за **CAPCOM** от дните на **STREET FIGHTER 2**. Не, не искам да кажа, че музиката е отвратителна, но тя никак не помага на сюжета. За такъв сюжет е необходима по-друга музикалност.**Геймплеят** на **MEGA-MAN LEGENDS 2** продължава традицията на същия хибридизиран екшън в трето лице както предшественичката си. Играчите започват повечето от мисиите си в населения център, служещ за базов лагер за MegaMan и неговите партньори **Рол (Roll)** и **Дейта (Data)**. След като свикнете с обстановката в играта, се втурвате заедно с нашия герой през различни загадки, борейки се с орда злобни роботи-агресори. Макар тези моменти от действието на играта да изглеждат повтарящи се, има достатъчно вариации върху основната **MegaMan-тема**, които ви предпазват от скуката - например подводните нива, които сами по себе си са иновация. Искрящата брилянтност на дизайна на геймплея на **CAP-**



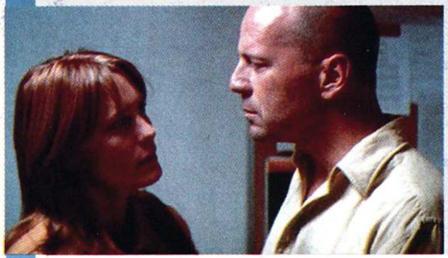
**COM** обаче е, меко казано, развалена от контрола върху камерата. Получава се **пълно противоречие** и направо е болезнено да гледаш колко зле разработчиците са се справили с този супер важен гейм-елемент. Вместо да предложат ефективно работеща камера, разработчиците са решили да оставили почти изцяло контрола в ръцете на геймъра. Тоест играчът прекарва почти толкова време в справяне с контрола, колкото му трябва и за да поиграе проклетата игра.**Ужасната камера,** за чест на геймплея на **LEGENDS 2**, все пак не успява да разруши всичко - обещанието за друга загадка, за още една добра кът-сцена е повече от достатъчно, за да ни предпази от лошите чувства. Пък и остава надеждата, че следващия път **CAPCOM** най-сетне ще оправи камерата.

**Voodoo Man**

**За спомен: Забавна игра, която с мъка успява да се измъкне от ужасно лошата камера.**

# Unbreakable

**Вижте, вижте го! Пък после...** Добре де, ще спазя правилото и няма да разкрия нищо, което да ви развали гледането на филма. Подобно на Шесто чувство (The Sixth Sense), в края на Unbreakable ви очаква голяма изненада и, ако ви я разкрия или въобще ви подскажа основните моменти от сюжета, направо ще ви разваля удоволствието от един от най-добрите филми на 2000 г. Направете си услуга и си го гледайте, без да сте чули нищо за него. Очаква ви почуда при всеки нов детайл на екрана. Просто не ви трябва да знаете нищо повече за филма от онова, което сте видели в предварителната реклама за него - а ако ваш приятел започне да говори за него, избягайте или си запушете ушите!!! **Основните неща**, разбира се, не влизат в изненадата: Дейвид Дън (Брус Уилис) е единственият оцелял при дерайлиране на влак. Дейвид е не само жив, но по него няма дори и драскотина. Той се чувства сконфузен и объркан от невероятния обрат на съдбата. Научавайки за тази съдба-чудо, Елайджа Прайс (Самюел Л. Джаксън) проследява

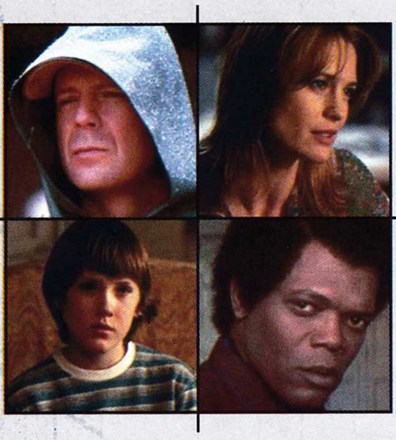


ИГРИТЕ &

Дейвид. За разлика от Дейвид, Елайджа е изключително чувствителен и раним. Той страда от рядка болест, която прави костите му много трошливи. Елайджа се сприятелява с Дейвид и го насърчава да му разкрие тайните си, а също и онова, което го прави Unbreakable (недосегаем). **За Шесто чувство (The Sixth Sense)**, с над $ 500 милиона приходи по целия свят (засега на 12-то място от всички филми в историята по оборот), сценарист-режисьорът М. Найт Шаймала имаше огромни очаквания и те станаха реалност. Да, Unbreakable носи много от характеристиките на своя предшественик, но въпреки това има собствена атмосфера, свое уникално чувство. Трябва да сте търпеливи с този филм - Шаймала не разкрива сюжета веднага. Той ви дразни. Историята се развива бавно и внимателно - чувствате се доста настрани от нещата, а после внимателно се пропивате от тяхната мрачна същност. Отделно, между другото, се набъркват няколко малки изненади и обрати в развитието на сюжета. Точно като ви хрумне, че вече ви е светнало, Шаймала подхвърля нещо друго. Всъщност, Unbreakable е една проста приказка, но пътешествието е част от забавлението. Вие разкривате тайните заедно с героите от филма - и когато разкриете голямата тайна, имате чувството, че някой ви е изкарал въздуха.



**Unbreakable е крайно приятен** филм за очите. Шаймала и операторът Едуардо Серра (What Dreams May Come) използват камерата по удивителни на-



чини. Символиката - нещо, за което искаш да се върнеш обратно и да го проучиш отново - размества вашия фокус в две противоположни посоки с ефектни кадри. За съжаление, някои от тези портрети ще бъдат развалени, ако филмът върви по телевизията в неподходящ формат. **Брус Уилис би трябвало** да се появява само във филми на Шаймала. Той се справя брилянтно с ролята си на вечния мъж. Макар неговото тяло да е недосегаемо, бракът му с Одри (Робин Райт Пен) съвсем не е такъв. Те спят в отделни спални и са заедно само заради своя син Джоузеф (Спенсър Трийт Кларк от Gladiator). Фамилната драма е надбавка към главния момент от сюжета - от-



критието, което Дейвид прави за себе си. Самюел Джаксън на моменти изглежда като Лоурънс "I am Morpheus" Фишбърн, но гласът само допринася още повече за неговия изключителен герой. Единственото нещо, което не се връзва добре, е неговият гардероб - сякаш е облякъл онова, което Майкъл Джексън вече е изхвърлил. **Ще разберете какво точно искам да кажа** щом го видите и във финалните 30 секунди - не казвам какво става, но те са наистина странни. Каквото и да приказваме обаче, Unbreakable е филм, който ще обсъждате с часове с приятелите си. Или пак ще идете да го гледате с тях.

**Voodoo Man**

# ФИЛМИТЕ

# charlie's angels

**Най-доброто незаконородено дете на The Matrix досега!**

Кой би си помислил, че доброто старо tv-шоу ще стане екшън на годината? Не е за вярване, но Charlie's Angels оставя назад всички екшъни, появили се на екрана през 2000 г. и дори се заканва заплашително на самата The Matrix. Разбира се, твърдите фенове на "Матрицата" няма да приемат други претенденти за трона. А и слава богу - комедийните скечове и опитът за много сериозна научна фантастика в Charlie's Angels са толкова диаметрално противоположни, че само един Агент би се опитал да направи сравнение. **По отношение на комедийните** скечове Angels се опитва да удари в земята всеки един момент от живота на Хонконг и да комбинира в себе си остроумието на източната култура с домашните американски вицове. Освен елегантните военни моменти - които честно казано са малко поизтъркани - Ангелите включват още много неща в битките си: столове, бордове и дори своите, хм, тела, за да се добави повече дълбочина в бойния танц с лошите момчета. **Въобще, страхотен екшън!** Добре че накрая схващат, че възбудата идва първа, но реализмът умира последен. **Този мъж McG** (режисьорът) знае какво прави. Той просто е гений. Поставя екшън-хореографията в центъра и й се любува. Наясно е как се прави съспенс. Знае накъде трябва да се насочат нашите очи и ги насочва натам. Сюжетът е стегнат и последователен. Бързите кадри придават визуален смисъл на екшън-сцените. Две коли, движещи се една срещу друга, поддържат едно и също положение, посока и скорост на екрана. Освен това умело използва ефекта на бавното движение. После-



диците от стрелбата? Виждаш коси, които избухват с бавно движение... А има ли сцена, при която някой да се оттегля с нормална крачка от експлозията зад гърба му? Е, няма да ви открехна, за да не ви разваля гледането на филма. **Откъде се взе този McG?** Защо е толкова талантлив? Нищо от неговото поколение или от SugarRay-филмите не подсказва за визуалните картини, които ни показва в този филм. Дори и Майкъл Бей трябваше да почне с блудкаво филмче, преди да направи The Rock. **Ключът е хуморът**, тъй като това е първият високобюджетен филм без Джаки Чан, който успява да съчетае добре смеха с елементите на екшъна. (Е, появи се един The Big Hit преди няколко години, но си отмина незабелязан.) Първата сцена от филма вече дава тон на целия филм - там един се оплаква от филми, които се правят на база телевизионни шоу-програми. И това ако не е яко намигване!?! **Момичетата във филма** са направо брилянтни. Те просто никога не са били по-горещи! Героинята на Камерън Диас, Натали, е като един Бийвис с гърди. Алекс на Луси Луи е интелигентна дори и в боя - не застрашава мъжката сигурност, защото се бие, флиртувайки. Дрю Баримор в ролята на Дайлън е хладна и отмъстителна, но кара дори своя L.L.Cool J костюм да изглежда секси. А Кели Линч е просто чудесна добавка - в ролята на клиента, с нейната корпоративна твърдост, тя е в състояние на накара всеки мъж да пожелае да й стане секретар! Въобще и четирите са добре дошли да дойдат да ме сритат, когато си поискат!

Момчетата също не падат по-долу. Бил Мърей е във върховна Ghostbusters/Groundhog Day форма. Криспин Глоувър е най-жестокият мълчалив лош мъж и, ако се замислим малко - та какво ли би могъл толкова да говори? Най-много да рече: "Хей, ти! Махни си шибаните ръце от нея". Той, всъщност, го казва с поглед. Тим Къри е в най-добрата си мелодраматична форма, Сам Рокуел е убеди-



телен разглезен пикльо. Каквото и да говорят критиците, не им вярвайте! Всички актьори във филма са супер! **А ако на някой въобще му пука** за това, ще ви кажа, че филмът има дори и сюжет. Не по-велик от Mission: Impossible или който и да е друг филм за Джеймс Бонд, но все пак има нещо. Е, с няколко думи става въпрос за следното. Някой е направил нещо лошо и Ангелите трябва да го спрат, а някои хора не са тези, за които се представят. Това достатъчно ли ви е? **Няма нещо**, което да не харесате в този филм. Той просто е това, което е: екшън-комедия. Екшънът е страхотен, комедията си я бива. Обект на присмехулността са всичките ни културни икони - телевизия, кино, сексуални стереотипи, технологии, и още... Сюжетът връзва здраво всичко това и се получава Charlie's Angels, т.е. филм-мечта - чисто забавление за всички възрасти.



**Voodoo Man**

PC

TIPS

## Battle Isle 4 - The Andosia War

По време на играта въведете "alyenya", за да активирате чийт кодовете. **След това можете да използвате всеки един от следните кодове:** Код-Ефект-Alt+E-здравето на противниковите единици става 1 ;Alt+Y-флаговете на всички задачи са изпълнени ;Alt+U-първата задача във всички академии е изпълнена ;Alt+I-видими/невидими единици ;Alt+J-активира/дезактивира фалшиво време ;Alt+F-всички бутони и мишката се активират ;Alt+M-печелите мисията



## Midtown Madness 2

**Алтернативен вид на колата:** Изберете **Voltswagon Beetle Rsi** и натискайте **[Up]** на списъка с цветовете, докато най-отгоре видите текстурата на **MS Race**.; Никакви повреди: Докато играете на играта натиснете **"Y"** и след това въведете **"damagefree"**. За да отключвате коли: **American Lafrance Fire Truck**-Класирайте се първи, втори или трети в **5 San Francisco Blitz** състезания. **Aston Martin DB7 Vantage**- спечелете **London Crash Course. Audi TT**- Класирайте се първи, втори или трети в 6 **San Francisco Checkpoint** състезания;**New Mini Cooper**-Класирайте се първи, втори или трети в **5 London Blitz** състезания. ;**New Beetle Dune**-Класирайте се първи, втори или трети в 5 San Francisco Circuit състезания. ;**New Beetle RSI**-спечелете **San Francisco Crash Course.** ;**Panoz GTR-1**-Класирайте се първи, втори или трети в **6 London Checkpoint състезания.** ;**N.B.**-В професионалния режим трябва да се класирате винаги първи.



## Command & Coqnuer: Red Alert 2

**Неразрушими Demolition камиони:** Постройте пет или шест **Demolition** камиона и имайте готова напълно заредена **Iron Curtain**. Подкарайте **Demolition** камионите към противниковата база и прикрепете към тях **Iron Curtain-a**, преди врацеските оръжия да ги оцелят. **Demolition** камионите няма да експлодират преди да достигнат целта.**Троянският автобус:** Докато играете с руснаците използвайте Yuri, за да контролира някой училище автобус **(school bus)**. Вкарайте петима пехотинци в автобуса и го закарайте във вражеската база. Противниците ви няма да стрелят по автобуса.

## Blair Witch Project Vol 2: Coffin Rock

**Натиснете F10 и въведете следните кодове:** Код-Ефект;Godgames-Режим-Бог; Winblows-Всички оръжия; Autoaim-Автоматично прицелване на оръжията;Skeletonkey-Получавате Skeleton Key;Moreammo-Получавате повече амуниции; Goremode-Играта става много кървава.**Номера:Как да изкъпем Doc**;След като се събуди от нейния кошмар във втория ден на играта, Doc отива в банята, за да помисли върху съня и значението му. След това тя се връща в стаята и вие отново поемате управлението. Върнете се отново в банята и след 8 натискания на екшън бутона и след като каже **"I've got no time for a bath right now"**, тя все пак ще реши да се освежи малко.**"Грозна като смъртта"**:Ако имате две монети в инвентара (една от хотела и една от машините пред бакалския магазина) влезте в ресторанта. Застанете пред juke box-a и вкарайте едната монета. След това отидете и дайте другата монета на Gretchen, любимата ви сервитьорка. Тогава тя ще ви каже мнението си за филма "Грозна като смъртта". Това може да бъде направено и без шерифа в ресторанта, но ако той е там ще каже "What's wrong with you lady?". Не съм сигурен дали това може да бъде направено през четвъртия ден от играта.**Хинтове:** Сетингите на **tape recorder-a** на горските звуци са:**Bass 5;Treb 3;Freq 2;Pitch 5;Rev** ;Сетингите на **tape recorder-a** на **Mary Brown** са:**Bass 1;Treb 4;Freq 2;Pitch 3;Forward**

## Blair Witch Project Vol 3: Elly Kedward

**Натиснете F10 и въведете някой от следните кодове:** Код-Ефект; IWORKFORGOD-режим бог ; GETINTOMYBELLY-всички оръжия ;BIGHEAD-режим голяма глава; T2000-кожа на терминатор ;GIVEMEFAITH-възстановява здравето; NOD3D- става невидим;HELLFREEZEOVER -замразява противниците;BIGSTICKOFDEATH-получавате пушка; MEDIUMRARE-получавате лък ; GOODTIMESMAN-получавате динамит ; BURNYOURASSOFF-получавате огнепръскачка; MEETMYPALTOMMYполучавате Tommygun;SMILEYNOMORE-получавате пушка за слонове;SUNOFGOD-получавате Charge Radiance Emitter; IAMAWIMPFORTHIS -получавате 100 патрона;RECHARGE-възстановява Flashlight Battery; THEDOGFARTED-получавате газова маска; ICANSEE-получавате очила за нощно виждане; WWBEWARE-получавате сребърни патрони; VAMPBEWARE-олучавате Lith Bullets; DEMONBEWARE-получавате Mercy Bullets;ISUCK-малка трудност ;IRULE-голяма трудност ;COMBATISSCARY-лесни битки ; PUZZLESARESCARY-лесни пъзели; INSTANTCRASH-забива играта ; THUNDERSTORM-създава буря;SNOWSTORM-снежна буря ; FLAMEONASTICK-трасиращи амуниции



## Gunman Chronicles

**Чийт режим стартирайте играта със следния параметър в командния ред:**-dev -console -game rewolf (например: c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf) ...след това можете да използвате всеки един от следните кодове като за целта е необходимо да натиснете, за да активирате конзолата: **Код-Ефект;/god-режим бог;/noclip-можете да минавате през стени-;/impulse 101-всички оръжия и амуниции;/map X-отивате на карта X**



## Links 2001

**Докато играете на играта натиснете [capslock]** и след това въведете следните кодове: **Код-Ефект;hitmania-Мощен удар;lighter-Интересни топки за голф**

## Mercedes Benz Truck Racing

**По време на играта въведете следното:** Код-Ефект;BUGGYGIRL-активира чийтовете;MOGLI-винаги печелите;ALLOFF-деактивира чийтовете



## Tony Hawk's Pro Skater 2

**Чийт режим:** По време на играта натиснете паузата, след това задръжте **Numpad 7** и натиснете: **Spacebar, Spacebar, Spacebar, C, V, Up, Down, Left, Up, C, V, Spacebar, V, B, Spacebar, V, B.** Екрана ще се разтресе ако сте въвели кода правилно. След това изберете **"End Run"** опцията от pause-menu-то. Всички чийтове, **FMV**-та и скейтъри ще бъдат отключени. **Тънък сейтър:** По време на играта натиснете паузата, след това задръжте **Numpad 7** и натиснете: **Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, C, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar,** C, Spacebar, **Spacebar, Spacebar, Spacebar, C.** продължавайте да правите това, за да изтънявате скейтъра все повече и повече. **Скейтъри от Neversoft:** По време на играта натиснете паузата, след това задръжте **Numpad 7** и натиснете: **Up, C, C, V, Right, Up, B, V.** сега създайте скейтър с името **Neversoft Dev Team.** Винаги пълен **Special Meter:** По време на играта натиснете паузата, след това задръжте **Numpad** 7 и натиснете: **Spacebar, V, B, B, Up, Left, V, C.** Повишаване на статистиките до **10:** По време на играта натиснете паузата, след това задръжте **Numpad 7** и натиснете: **Spacebar, V, B, C, V, Up, Down.** **Турбо режим;** По време на играта натиснете паузата, след това задръжте **Numpad 7** и натиснете: **Down, C, V, Right, Up, B, Down, C, V, Right, Up, B.** **Дебел скейтър:** По време на играта натиснете паузата, след това задръжте **Numpad 7** и натиснете: **Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Left, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Left, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Left.** Продължавайте да повтаряте този код, за да направите скейтъра още по-дебел. **Режим голяма глава:** По време на играта натиснете паузата, след това задръжте **Numpad 7** и натиснете: **C, B, [Up], [Left](2), C, [Right], [Up], [Left].** Ако сте въвели чийта правилно, екранът ще се разтресе. **Кървав режим:** По време на играта натиснете паузата, след това задръжте **Numpad 7** и натиснете: **Right, Up, C, V.** **Специални движения:** Всички специални движения се изпълняват докато **special meter-a** на героя ви свети жълто: **Andrew Reynolds ;Nosegrab Tailslide;Натиснете Up, Down, Grind.;Triple Heelflip;Натиснете Up, Right, Kickflip.;Hardflip Late Flip;Натиснете Up, Down, Kickflip. ;Bob Burnquist ;Rocket Tailslide;Натиснете Up, Down, Grind.;One Foot Smith;Натиснете Right, Down, Grind.;Racket Air;Натиснете Left, Down, Grab. ;Bucky Lasek ;The Big Hitter;Натиснете Left, Down, Grind.;One Foot Japan;Натиснете Up, Right, Grab.;Fingerflip Airwalk;Натиснете Left, Right, Grab. ;Chad Muska ;Mute Backflip;Натиснете Up, Down, Grab.;Hurricane;Натиснете Down, Right, Grind.;Muska Nose Man;Натиснете Right, Up, Grab. ;Elissa Steamer ;Madonna Tailslide;Натиснете Up, Left, Grind.;Hospital Flip;Натиснете Left, Right, Kickflip.;Indy Backflip;Натиснете Up, Down, Grab. ;Erik Koston ;The Fandangle;Натиснете Right, Down, Grind.;Indy Frontflip;Натиснете Down, Up, Grab.;Pizza Guy;Натиснете Down, Left, Grab. ;Geoff Rowley ;Rowley Darkslide;Натиснете Left, Right, Grind.;Double Hardflip;Натиснете Right, Down, Kickflip.;Half Flip Casper;Натиснете Right, Left, Kickflip. ;Jamie Thomas ;Beni F-Flip Crooks;Натиснете Down, Up, Grind.;Laser Flip;Натиснете Down, Right, Kickflip.;One Foot Nose Manual;Натиснете Left, Up, Grab. ;Kareem Campbell ;Ghetto Bird;Натиснете Down, Up, Kickflip.;Nosegrind to Pivot;Натиснете Down, Up, Grind.;Casper;Натиснете Left, Down, Grab. ;Rodney Mullen ;Nollieflip Underflip;Натиснете Down, Left, Kickflip.;Casper to 360 Flip;Натиснете Down, Right, Grab.;Heelflip Darkslide;Натиснете Right, Left, Grind. ;Rune Glifberg ;One Foot Bluntslide;Натиснете Left, Up, Grind.;Kickflip One Foot Tailslide;Натиснете Left, Down, Kickflip.Christ Air;Натиснете Left, Right, Grab. ;Steve Caballero ;Hang Ten;Натиснете Right, Up, Grind.;Triple Kickflip;Натиснете Up, Left, Kickflip.;FS 540;Натиснете Right, Left, Grab. ;Tony Hawk ;Overturn;Натиснете Down, Left, Grind.;Sacktap;Натиснете Up, Down, Grab.;The 900** издигнете се високо във въздуха и натиснете **Right, Down, Grab.**



## Star Trek DS9: The Fallen

**Добавяне на виртуално неограничено здраве:** По време на играта натиснете **TAB** и напишете ;**"SET PLYR.DS9_[име_на_героя] HEALTH 999"** Под **[име_на_героя]** имам в предвид следното: трябва да напишете **SISKO, SISKOEVA** (ако той носи космонавтски костюм), **KIRA, KIRAEVA** (ако тя носи космонавтски костюм), **KIRACARD** (кога да използвате това име ще разберете сами по-късно в играта), **WORF, WORFEVA** (ако тя носи космонавтски костюм). Числото **"999"** може да бъде всяко положително число, не надминаващо **9999999999.** **Увеличаване височината на скока:** По време на играта натиснете **TAB и** напишете ;**"set plyr.ds9_siskoeva jumpz 1000"** ,или ,**"set plyr.ds9_sisko jumpz 1000"** в зависимост от това на кое ниво сте. Този код варира, в зависимост от това кое ниво играете (понякога наставката "eva" е необходима, друг път не), но ако изпробвате и двата кода е сигурно, че ще се получи искания ефект. **Забележка** за горните два кода: прилагането и на двата кода зависи от това кой герой използвате. Горните кодове се използват ако играете със **Sisk**o, но ако използвате **Kira** или **Worf** ще ви се наложи да замените **"sisko"** съответно с **"kira"** или **"worf"** в реда **"set plyr.ds9_sisko"**. Продължителен Energy Beacon:Натиснете **TAB** и въведете **"set plyr.ds9_flashlight charge 9999"**. **Бърз Savegame:** Натиснете **TAB** и въведете **SAVEGAME** = това ще запише играта без да ви се налага да бродите по менютата. **Бърз изход от играта:** Натиснете **TAB** и въведете **EXIT** = по този начин ще излезете незабавно от играта, пропускайки главното меню и ще се върнете в **Windows.** **Достъп до всяко ниво:** Променете файла **system\ds9.ini** по следния начин: намерете реда **"LocalMap=title.dsm"** и заменете **"title.dsm"** с името на някоя от следните карти: **M01_KiraL1A.dsm;M01_KiraL2.dsm;M01_KiraL1B.dsm;M01_SiskoL1B.dsm;M01_SiskoL1A.dsm;M01_WorfL1.dsm;M03_KiraL2.dsm;M03_KiraL1B.dsm;M03_KiraL1A.dsm;M03_SiskoL2.dsm;M03_SiskoL1A.dsm;M03_SiskoL1B.dsm;M03_WorfL2.dsm;M03_WorfL1.dsm;M04_KiraL1.dsm;M04_SiskoL1.dsm;M04_WorfL1b.dsm;M04_WorfL1a.dsm;M05_KiraL1.dsm;M05_SiskoL1b.dsm;M05_SiskoL2.dsm;M05_Siskol1a.dsm;M05_WorfL1.dsm;M05_WorfL2.dsm;M06_SiskoL1B.dsm;M06_SiskoL1A.dsm;M06_SiskoL1C.dsm;M06_WorfL1B.dsm;M06_WorfL1A.dsm;M06_WorfL1C.dsm;M07_KiraL2.dsm;M07_KiraL1.dsm;M07_SiskoL1A.dsm;M07_SiskoL3A.dsm;M07_SiskoL1B.dsm;M07_SiskoL2.dsm;M07_SiskoL3B.dsm;M07_WorfL3.dsm;M07_WorfL2B.dsm;M07_WorfL2A.dsm;M07_WorfL1.dsm;M10_KiraL2.dsm;M10_KiraL1B.dsm;M10_SiskoL2.dsm;M10_SiskoL1B.dsm;M10_SiskoL1A.dsm;M10_WorfL2.dsm;M10_WorfL1B.dsm;M10_WorfL1A.dsm;M11_KiraL1.dsm;M11_SiskoL1a.dsm;M11_SiskoL1b.dsm;M11_WorfL1.dsm;TrainingRoom.dsm;Entry.dsm;DS9_Ops.dsm;DS9_Promenade.dsm** ;Останалите неща не са имена на нива а на анимации между отделните нива (cutscenes), които се рендват с енджина на играта: **CM01a_SW.dsm; CM01b_SW.dsm; CM04_Lab.dsm;CM05_Kira.dsm;CM06_SW_Capture.dsm;CM10_KiraL1A.dsm;CM10_SWK_L3.dsm;Cm11B_SWK.dsm;CM11_LabRitual.dsm;CM_ArdPrison.dsm;CM_Defiant.dsm;CM_Endcredits.dsm;CM_GlobalSpace.dsm;CM_SpaceStation.dsm;CM_Worf_Endgame.dsm;GCM11end_WraithObk.dsm** ;След като сейвнете файла DS9.ini и стартирате играта незабавно ще се стартира картата, с чието име сте заменили title.dsm като ще пропуснете главното меню. След като се зареди нивото е необходимо само да натиснете ESC, за да стигнете отново до главното меню.

## Parasite Eve 2

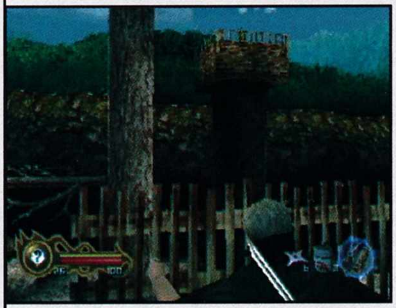


**Пароли:** Паролата за панела на моста е: **561**,Паролата за Bronco Masterkey е: **3033** .Паролата за повдигането на Flood Gate е: **18** .Получаване на награди и **BP**:в началото на играта **пропуснете практиката (practice)!** Изчакайте до **Akropilis Tower**. След кулата вземете **M4A1**. След това практикувайте с това и ако сте достатъчно добри ще получите награди и **BP!** Наградите са **Hunter Goggles** (предпазват от тъмнина), **Lip Balm** (предпазва от тишина), разни брони и други чудесии. **Как да убиете гигантския звяр:**Преди да отидете да спите в **Motel Room 6** трябва да имате **Grenade Pistol** или **M4A1**, а освен това трябва да имате и **Energy Shot** и **Healing**. Най-добрата позиция за борба с гигантския звяр е ъгъла на **Room 6** и **Storage Unit**, защото той не може да ви удари там. Оздравявайте се винаги, когато е необходимо и продължавайте да стреляте непрекъснато. Ако убиете звяра ще получите **protein capsule (+5 health)** и по-късно от **Mr. Douglas** получавате **full automatic Handgun** с капацитет **100 куршума!** **Отключване на нови игрови режими: Bounty Mode & Replay Mode** - става след завършването на играта, с който и да било герой **.SHaropeportless Mode** - завършете играта с хубав край **,Deadly Mode** - завършете играта с **SHaropeportless Mode ,Scavenger Mode** - получете 69,001 в който и да било режим **Nightmare Mode** - завършете **Scavenger Mode** Как се отразяват игровите режими на рейтинга ви: завършването на **Bounty Mode** дава **+1** на рейтинга ви, завършването на **Scavenger mode** ви дава **+2**, **Nightmare** пък ви дава **+3**. Изисквания за отключване на оръжията:**Необходим рейтинг :Необходим опит (Experience) -Оръжия на разположение в магазина S-400,001+FF8 Gunblade, Ringer's Solution, Eau de Toilette A-200,001- 400,001-Hyper Velocity, Hunter goggles, MP Boost 2 B-75,001 - 200,000-MM1, Airburst Grenades, Recovery C-72,001 - 75,000-M249, .44 MaedaSP Rounds, Cola D-69,001 - 72,000-.44 Mongoose, Magnum Rounds, Skull Crystal E-66,001 - 69,000-AS12, R.Slug Rounds, firefly Rounds F-62,001 - 66,000-Aya Special, 9mm Spartan Rounds, Lucky Card G-57,001 - 62,001-Javelin, MD Player, Holy Water H-51,001 - 57,000-Pike, Lipstick, Tactical Armor I-44,001 - 51,000-Hammer, Belt Pouch, MP Boost J-16,001 - 44,000-M203, Protein Capsule, 9mm Hydra K-14,511 - 16,000-M9 Bayonet, M4A1 M Clip, Flare L-14,510 or less-Monk Robe, Medicine Wheel, Recovery2**



## Tenchu 2: Birth Of The Stealth

**Избор на ниво:**На екрана за избор на ниво задръжте **Select + Квадрат + Кръг** и натиснете **Дясно, Дясно, Дясно, Нагоре, Ляво, Надолу, R2. Отключване на всички Ninja артикули:**На екрана за избор на артикул натиснете **Квадрат, Квадрат, Квадрат, Кръг, Квадрат, Кръг, Кръг, Ляво, Нагоре, Надолу, Дясно, R2, R2. Увеличаване на Item Inventory с 1:**На екрана за избор на артикули натиснете R1 и Квадрат и натиснете **Дясно, Надолу, Ляво, Нагоре.** Откриване на цялата карта: по време на играта задръжте **select**, за да видите картата и натиснете Кръг пет пъти. Възстановяване на здраве в Американската версия на играта: **Натиснете паузата**, задръжте **Квадрат** и натиснете **Ляво, Дясно, Нагоре, Надолу.** Възстановяване на здраве в **PAL** версията на играта:Натиснете паузата, задръжте **Кръг** и натиснете **Ляво, Дясно, Нагоре, Надолу.**За да играете с **Tatsumaru**, завършете играта с **Rikimaru** и **Ayame**.Ако искате да играете с **Tatsumaru** без да завършвате играта на екрана за избор на ниво задръжте **Квадрат + Кръг** и натиснете **R1, R2, L2, L1, Нагоре, Надолу, Ляво,Дясно, Select.**За да отключите всички мисии, на екрана **Custom Mission** задръжте **R2** и **Кръг** и натиснете **Нагоре, Надолу, Надолу, Дясно, Ляво, Ляво.**За да копирате мисии от **Cd** на менюто **Mission Settings** задръжте **Кръг** и натиснете **H**



## Ape Escape

**Неуязвимост:Натиснете паузата в играта и след това натиснете Нагоре, Нагоре, Нагоре, Нагоре, Нагоре, Нагоре, Триъгълник, Триъгълник, Кръг, X, X, X, Квадрат, Надолу, Нагоре, Дясно, Ляво.Таен тунел:Във второ ниво в дълбоката джунгла намерете знака stop и го избутайте от пътя ви.99 експлодиращи патрона:Натиснете паузата в играта и след това натиснете R2, Надолу, L2, Нагоре, Дясно, Надолу, Дясно, Ляво.Всички приспособления:Натиснете паузата в играта, след това задръжте L1 и натиснете Квадрат, Кръг, Нагоре, Надолу, X, Квадрат**

## Who wants to be a millionaire: Second Edition

**Малко забавни приказки от Regis:**Въведете за свое име **REGIS** или **REGIS PHILBIN** и **Regis** ще направи кратък коментар и след това ще трябва да промените името си.Други имена:**MILLIONIARE - Regis** ще го промени на Wannabe или Imposter.**DAN BLONSKY - Regis** ще го промени на Phony Cheats.**WILL VALDEZ** - играта ще бъде значително по-трудна.

## MHaropepet RaceMania

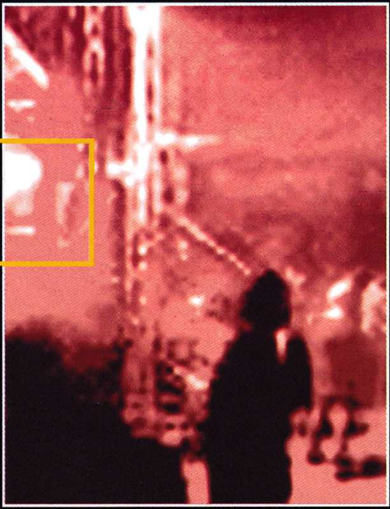
**Чийт кодове** (Всички кодове се използват на екрана на който **mHaropepets** се стрелят един друг и са се насочили към логото **MHaropepets Racemania.** Ако направите всичко правилно ще получите съобщение за това.):**Отключване на всички писти:Кръг, Триъгълник, X, Кръг, Триъгълник, X, Кръг, Триъгълник, Квадрат, X.Отключва всички MHaropepets и превозни средства:Триъгълник, Кръг, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, X, Триъгълник, Триъгълник, X, Кръг.Отключва студиото:Квадрат, Квадрат, Кръг, Кръг, X, Кръг, Триъгълник, Кръг, Триъгълник, SКвадрат. Отключва дяволите:Квадрат, Кръг, X, Кръг, Квадрат, Триъгълник, Кръг, X, Кръг, Триъгълник. Отключва Fraggle Rock:X, Квадрат, X, Квадрат, X, Квадрат, Триъгълник, Кръг, X, Квадрат. Отключва финала на играта, включително и 6 по-специални писти:Кръг, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, X, Триъгълник, Квадрат, Кръг, Триъгълник, X. Възстановява всички начални опции:Триъгълник, X, Кръг, X, Квадрат, Квадрат, X, Кръг, X, Триъгълник.**

## Rayman 2: The Great Escape

**Класическа Rayman мини-игра:**Съберете повече от **90% Lums** и изчакайте да свършат кредитите. По този начин ще можете да играете на мини-игра, базирана на класическия **Rayman.**

## ИСТОРИЯТА

**Техномузиката, или по правилно казано Електронната музика, обединява в себе си стотици, може би дори хиляди подстилове. В нашата рубрика ИСТОРИЯТА ще ви запознаваме накратко с някои от тях.**



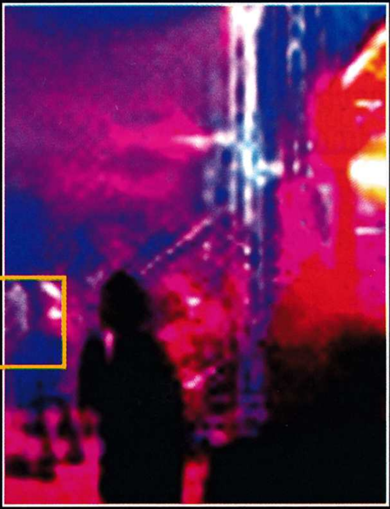
Първи опити да се използват електрони инструменти (освен традиционните като китари и барабани) започват още през 50те години. Експериментира се да се създаде музика с помощта на генератори, но техническото ниво тогава не било достатъчно, и опитите се провалили.**Революцията** започва с усилване на ритъм секцията за сметка на мелодията - така се ражда фънкът, който е родоначалник на съвременната денс музика. С усъвършенстването на техниката се появяват и хипхопа, рапа, регето и т.н. И въпреки, че били далеч от



традиционните музикални инструменти, те не били все още напълно електронни. Явно, техниката не била на необходимото ниво.Диското е първият опит да се избяга от традиционният поп звук. Името на диското идва от **discotheques** (а не обратното!) - клубове, в които се събирали найчесто гейове. Това били заведения за танцуване, и е понятно защо там се зарежда диското - музика, в която бийта преобладава над всичко друго. Тъй като повечето песни теоретически били с еднакъв байт, различаващ се само по скорост, тогава се появява и побитовото миксиране - смесване на песни чрез нагаждане на бийтовете им. Музиката била точно това, от което широката публика се нуждаела - силен танцувален бийт, и малко мелодийка туктам. **Лесно и достъпно.** Началото на 80-те бележи бума на диското - хиляди плочи излизали всеки месец, музиката се обезсмисляла на фона на бийта, качеството на песните падало - всяка следваща удивително приличала на предишната. Въпреки, че музиката се купувала с бесни темпове, всички виждали краят



й.Към средата на 80-те, когато комерсиализирането на диското достига върха си, вече се вижда началото на нова музикална ера - ъндърграунд сцената се е абстрахирала от лигавото комерсиално диско, и е започнала да развива свой собствен стил - по-дълбок, по-некомерсиализиран и помрачен. Името на хауса идва от името на един клуб, станал крайъгълен камък в историята на електронната музика - **The Warehouse (Чикаго).** Това било едно от малкото места по онова време, където хората можели да се съберат и да потанцуват независимо от пола, цвета на кожата и идеите си - нещо необичайно за САЩ. В този клуб за пръв път почнали да си пробиват път гореспоменатите стилове - хаус, дръм'ен'бейс и диско.Горе долу по това време в Детройд се ражда техното. На някой на акъла му идва да смеси традиционният хаус



с индустриални звуци - и ето, техното е готово.Името на стила идва от един от първите технохитове - **Techno city.** В основата на техното стои машината. За това именно звучи футуристично, неземно. Това казва и **Juan Atkins**, смятан за един от създателите на този стил: "...техно е технологично. Музика която звучи футуристично: нещо което не е било правено преди. Музика която звучи като машини, а не машини които звучат като музика".Въпреки, че днес с името техно се наричат почти всички "електронни" стилове, това не е правилно. Светът на електронната музика е широк и пъстър, богат на стилове, с които ще ви запознаем другия път.

**Източници: TeknoBG, The Short Music Guide.**

## Eventz

### 5.xii@Младежки дом

**ГО** -партито със странното име **r2-d2**, или с други думи - рождения ден на канал #techno. За съжаление, ако трябва да цитираме официалния канал на **#techno - "Опит да бъде описано води до нещо забавно".**

### 6.xii@Спартакус

**да, точно там**. Първото от поредицата партита на **Алекс Мечев**, които ще се провеждат в миксзаведението всяка неделя под името **FLASH.**

### 8.xii@Зимния дворец



поредното парти с марката на **МЕТРОПОЛИС.** Както обикновено, **Метрополис** е символ на качество - партито ще се проведе в три зали, от **22.00** до **9** на другия ден. В **първата зала** ще пускат **Ясен Петров, Криситън Смит (tronic, in-tech), Смърфа, Кристън Варела (primate, session, 4x4), Стивън и Ейд Фентън. DJ B One, Termobee и Prozak ще пускат във втората. Третата както обикновено, ще бъде чилаут с бар. Музиката е на Динакорд, а осветлението - на Мартин. Входа е 14 лв.**

**Тъй като партито ще се състои след предаване на броя за печат, не можем да ви разкажем за това как е протекло то. В едно сме сигурни - досега Метрополис не са ни разочаровали, няма да го направят и сега.**



# ALTERED BEAST



**Ааа, Кумчо Вълчо,** старият ни познайник с може би най-дългата кариера във фолклора и развлекателния жанр, за който още през 40-те се правеха филми, пишеха се водевили, песнички, сключваха се договори за главозамайващи суми и какво ли още не. В Европейския фолклор той присъства неизменно от незапомнени времена. В днешно време обаче, за разлика от своя братовчед - вампира, Вълчо не може да се похвали с такава главозамайваща кариера. През последните 15 години филмите за него се броят на пръстите на едната ръка, а и името му не фигурира в никакви по-крупни договори или проекти. Музикалната индустрия съвсем го е игнорирала (изключение е може би хита на **Metallica "Of Wolf and Man")**. А, на всичкото отгоре той получава все по-рядко роли и във видео и PC игрите за разлика от нашумелия в последните години герой на почти всяка трета игра - вампирът. Все пак някои фирми производителки на развлекателен софтуер се сетиха за стария добър Вълк, и през 1988 **Sega** му даде завидна роля в една от своите аркади, където той беше "положителния" герой. Програмистите от тази фирма изглежда държат на своя "любимец" и са му посветили основната роля в своя шедьовър **- Altered Beast.** Интересното в тази игра е, че започвате от шест фута под земята, с други думи чакате всемогъщия бог Зевс да ви съживи от гроба. Той естествено прави това с конкретна користна цел, а именно да спасите неговата дъщеря от лапите на злия Неф, Владетел на отвъдното, който много прилича на **Патрик Стюърт**. Неф, разполага с огромна армия от зли демони и ужасни чудовища и както вероятно сами се досещате, всички те са срещу вас. Може би се надявате, че



след като вършите лична услуга на един такъв могъщ бог като Зевс, той ще ви помага поне в по-критичните моменти, но не се заблуждавайте. Той е зает с далеч по-важни божествени дела и хич не му дреме за вас, така че или се оправяйте сами или си потърсете "**другарче**", което да "**блъска**" заедно с вас в двойната игра (simultaneous 2-player action).Явно времето, прекарано в гроба не е загубено, защото щом изскочите оттам приличате на несъвършено клонирано подобие на **Херкулес**, така както ни го представят филмите от 60-те. **Мускулатурата** на ръцете и краката ви е наистина завидна, макар да се забелязва по-трудно под козината, а способността да раздавате ритници и удари от всякакво положение е почти уникална. **Такъв потенциал е изключително важен**, за да можете да се справите с пълчищата от чудовища, които се изправят срещу вас. **За ваш късмет** смъртта не е била така щедра към противниците ви. Те се мъкнат едвам-едвам срещу вас в индианска нишка, като новобранци, възстановяващи се след тежък махмурлук и не представляват особено голям проблем. От време на време измежду тях има някои по-агресивни и динамични като например двуглавите вълци, които ви се нахвърлят със скок отдалеч или лилавите гадини, които се опитват да ви отхапят главата, но като цяло опонентите ви са доста мудни. От време на време попадате и на специален син двуглав вълк, който след смъртта си се превръща в нещо от рода на днешните power-up-и, който значително повишава силата ви и прави способността ви за нанасяне на удари феноменална. Ако пък успеете да съберете три от тези **power-up-и** ще влезете в контакт със същинската ви животинска същност или казано с прости думи - **ще се превърнете в истинско чудовище** (тоест, превъплъщавате се в were-звяр). Трудността на убиване на противниците ви се определя в зависимост от нивото, на което играете. От своя страна всеки един от отделните were-зверове има собствени специфични способности, например **werewolf-а** има огнени кълбета, **were-dragon-а** има светлинен щит, а **were-bear-а** има поразяващия си, отвратителен дъх. С тези специални умения на образите, в които можете да се превъплътите няма да имате абсолютно никакви проблеми с избиването на всички чудовища в нивата.Естествено, основната цел във всяко ниво е да достигнете до злия шеф и ако сте се надумкали здраво с **power-up-и**, няма да имате проблем да го победите. Това, разбира се, не е най-лесното нещо в играта, защото шефа ще се изправи срещу вас и ще ви обстрелва със светкавици и огнени топки, опитвайки се да ви изпепели. След това пък ще се превърне в друг звяр и ще ви атакува. Ще ви се наложи да победите плешивия лорд (шефа) във всяко едно от неговите превъплъщения, за да преминете до следващото ниво.






След като го победите, той открадва всичките ви **power-up-и** и вие се прехвърляте на следващото ниво като отново започвате от нулата.**Графиките и звука в играта** за днешните стандарти са под всякаква критика, но за времето си са нещо изключително добро. Е, не може да се каже, че са революционни за аркадните игри, но точно през тези години **16-битовите** компютри започнаха да навлизат за домашна употреба и играта беше впечатляваща. Всъщност, най-запомнящото се от играта беше това, че тя имаше реплики и говор - нещо напълно непознато за времето си ! За някаква новост в геймплея не може и да се помисли (ако може въобще да се говори за такъв). Играта има напълно стереотипно съдържание, има няколко **бъга**, които са нещо нормално за всяка игра. **Действието** се развива доста мудно и бавно. Не се среща почти нищо нестандартно - всичко, което правите между отделните зверове е да вземете някой **power-up**. В основни линии, цялата игра се състои в това да вземете три **power-up-а**, да преборите плешивеца в края на нивото и да преминете към следващото ниво.Вероятно най-лошото в **Altered Beast** е, че играта е много кратка. Тя има само 5 нива и ако за някой напълно начинаещ играч това ще отнеме около час, то един ветеран ще опустоши всичко за минути.Е, след всичко казано, **Altered Beast** си остава една забавна игра. При всички случаи игрите с **Кумчо Вълчо** са прекалено малко, така че да се радваме на това, което има. Забравете вампирите! Те в момента са център на вниманието във всяка пета игра, а не съм сигурен дали игрите с вампири не са дори повече.

**Stefan**


AOC®
only for your eyes
AOC
Spectrum Monitor Series
TCO 99 / ISO 9001 / ISO 14000 /
ISO 9241-3 / 1 Jahr Vor-Ort-Service /
36 Monate Garantie / VESA DPMS /
Plug and Play / Energy Star
AOC®
YOUR WORK NEVER LOOKED BETTER
http://www.reset.bg
Ресет Компютърс ЕООД
1303 София, пл. Възраждане
ул. Софроний Врачански №1
тел.: 9885375, 9817942, 9873191
факс: 9866016
E-mail: reset@reset.bg